

Бессмертные

Конспективное изложение книги

**Перевод:
Егор Мельников**

Создатели

Авторы текста: Дэррил Эллиот, Филомена Хилл, Мэттью Макфарланд и Джон Снид
Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчик: Джон Снид

Редактор: Scribendi.com

Креативный директор: Рич Томас

Производственный менеджер: Мэтт Милбергер

Арт-директор: Майк Чейни

Дизайн книги: Джессика Маллинс

Внутренние иллюстрации: Джоэл Биск, Эвери Баттеруорт, Эрика Дэнелл, Андреа Соррентино и Ник Стэкел

Передняя обложка: Эфрем Палачиос

*Посвящается Роману Сибилеву,
который знает, как озарить тьму невежества факелом сокровенного знания*

Содержание

Вступление

Глава первая: Кровавые купельщики	5
• Создание ритуала	6
• Создание купельщика	12
• Темы и образы	17
Глава вторая: Похитители тел	19
• Создание похитителя тел	19
• Ментальный дар	21
• Психический дар	24
• Феномены	27
• Новые Преимущества	29
Глава третья: Чистейшие	30
• Роли Чистейших	35
• Создание Чистейшего	37
• Новое Достоинство: Ци	39
• Сиддхи	41
• Уникальные Преимущества	46
Глава четвёртая: Вечные жизни	49
• Посетители	49
• Скроенные	51
• Хранители	52
• Перерождённые	53
• Вечные	54
• Жнецы	55

Вступление

Конец неизбежен. Он ожидает любого из нас. Безусловно, сегодня люди живут куда дольше, чем в старину, когда *сама возможность* отметить свой девяностый день рождения казалась недостижимой мечтой. Но даже самые здоровые и удачливые из нас хорошо понимают, что у них не так много шансов взглянуть на мир спустя целый *век* жизни. Никакие усилия, деньги, молитвы и даже спортивные тренировки не помогут человеку спастись от неотвратимой смерти.

Зная о своей неизбежной кончине, люди мечтали о лекарстве от смерти на протяжении долгих, страшных тысячелетий. От императоров и мудрецов Китая, которые пили диковинные снадобья с добавлением ртути, до современных миллионеров, которые замораживают себя в надежде на будущее воскрешение, люди веками искали секрет бессмертия. В конце концов, что может восславить жизнь больше, чем отрицание самой смерти?

И если верить преданиям, иногда – куда реже, чем люди привыкли надеяться – самым талантливым и упорным искателям удаётся найти секрет вечной жизни. Увы, она никогда не бывает бесплатной. Более того, она требует от человека платы столь грандиозной, что самые нравственные из этих искателей долголетия просто отказывались от уже обрётённого дара.

Immortals – игра о тех, кто нашёл подобный секрет и согласился уплатить свою цену за вечную жизнь. Во всяком случае – поначалу.

Жизнь без страха смерти

Многие истории об искателях вечной жизни заканчиваются в тот момент, когда им удаётся обрести сокровенный дар. Но типичная история в рамках **Immortals** лишь *начинается* в тот момент, когда персонаж обретает возможность жить до скончания времён. Более того, во многих историях персонажу уже довелось прожить пару столетий, если даже не тысячелетий.

А это поднимает вопрос о том, как меняется психология человека, которому не нужно бояться смерти – во всяком случае, смерти от старости. Было бы недальновидно считать бессмертие просто "неограниченным долголетием" – нет, это возможность вести совершенно иной образ жизни, сосредотачиваясь на делах, которые будут иметь значение для персонажа на протяжении веков и тысячелетий – если даже не *вечности*.

Люди вокруг бессмертного постоянно болеют, стареют и умирают – в то время как они сами строят планы на очередное столетие. Другие люди ценят каждый год, если даже не *день* прожитой жизни – бессмертные же не видят ничего предосудительного в том, чтобы потратить несколько десятилетий на элементарные развлечения.

Бессмертные воспринимают время совсем иначе, чем обычные люди. Безусловно, час для них занимает столько же времени, сколько и для любого другого разумного существа – однако они способны оглянуться назад и окинуть исторические события тем же беглым взглядом, которым обычные люди окидывают страницы исторических произведений. Бессмертные перестают видеть значимость тех явлений, которые кажутся окружающим драгоценными или пугающими.

Даже те из бессмертных, кому не нужно отнимать жизнь у других людей для продления своей собственной, часто не видят ничего дурного в убийстве десятков, сотен и даже тысяч людей. В конце концов, что может значить их жизнь, когда речь идёт о грандиозных планах бессмертного?

Глава первая:

Кровавые купельщики

Старуха погружается в мраморную ванну, чувствуя, как тёплая жидкость обволакивает её тело. Завтра она снова будет молодой. Она будет красивой. Она будет столь притягательной, что молодые люди сами согласятся подставить горло под её нож.

Мальчик стучится в дверь загородного домика. Когда хозяйка выходит наружу, он достаёт из-за пазухи нож и вонзает его в тело женщины снова и снова, пока она не затихает на полу. Он вздыхает с облегчением. Если бы он её не нашёл, ему бы пришлось повзрослеть.

Пожилая чета открывает холодильный отсек, пристроенный к их дому. На его полках стоят десятки – а может быть, сотни – бутылок с кровью. На каждой стоит аккуратная подпись. Сегодня они возьмут одну из них и доведут до комнатной температуры, а затем выльют её на свои обнаженные тела, пока будут заниматься любовью. Завтра они обретут энергию молодожёнов, хотя их браку исполнится уже более века.

Кровавыми купельщиками называются люди, знающие, как обрести долголетие, силу и другие блага за счёт ритуального омовения кровью. В сущности, это единственное, что их объединяет. У каждого купельщика своей ритуал кровопускания, и то, что дарует энергию одному, едва ли сработает на другом. Более того, некоторые из них усложняют ритуалы до такой степени, что порой им попросту не удаётся добиться эффекта, которого они достигали десятки, сотни и даже тысячи раз раньше. Но те, кто всё делает правильно... Боже, каких грандиозных сил они могут добиться!

Ритуал омовения

Ритуал омовения существует в каждой культуре, в которой кровь испокон веков рассматривалась как важнейший источник жененной силы. Большинство кровавых купельщиков ошибочно полагают, что только им известен “истинный” ритуал. Например, маньяк, вырезающий своим жертвам сердца и затем окропляющий себя благословенной влагой из ещё колотящегося органа, может считать, что Ритуал омовения изобрели ацтеки. Женщина, подвешивающая жертв над ванной и перерезающая им горло, может утверждать, что тайной подлинного ритуала владела лишь знаменитая Елизавета Батори.

Существует ли один-единственный “истинный” ритуал, наделяющий своих практиков даже большей силой, чем его современные аналоги, сегодня сказать уже трудно. Порой в древних книгах, папирусах или даже надписях, нанесённых на артефакты, попадаются сведения о кровавых купельщиках старины – и многие современные ритуалисты могут с удивлением обнаружить, что им ещё есть чему поучиться у этих древних убийц. И всё же считается, что одного конкретного Ритуала не существует: есть только сотни, если не тысячи похожих обрядов, наделяющих своих практиков сравнительно одинаковыми способностями.

В каком-то смысле сама разработка нового ритуала напоминает поиск дороги к заведомо известной цели. Купельщик, знающий о существовании ритуала, но ещё не сумевший провести ни одной успешной “операции” по омоложению, должен сам определиться со всеми шагами, ведущими к желаемому эффекту. В итоге мир полон маньяков, которые в прямом смысле слова *придумали* собственные ритуалы, практически не опираясь на реальные факты. А это порождает ещё один важный вопрос.

Как это работает?

Итак, как работает Ритуал омовения – а что ещё важнее, почему он требует наличия крови? Кровь важна для ритуала потому, что купельщик символически забирает жизненную

силу другого человека и впитывает её своей кожей. В некоторых случаях он её даже проглатывает (хватает купельщиков, которые и вовсе поедают обескровленные тела после ритуала, чтобы забрать всю энергию своих жертв и заодно избавиться от трупов).

В этом смысле важны не только ритуальные действия, но и то элементарное обстоятельство, что ритуалист *верит* в возможность похищения силы и молодости через поглощение крови. А вера и символизм всегда оставались важнейшей частью любой церемонии.



Весёлое и предосудительное

На протяжении всей главы о купельщиках – как и всей книги **Immortals** – вам ни разу не встретится утверждение о том, что игрокам не следует выступать в роли этих кровожадных убийц. Вселенная Мира Тьмы с самого начала повествовала о протагонистах, которые совершают чудовищные поступки – но втайне мечтают о возвращении былой нравственности. Иными словами, до тех пор пока вы различаете *игровой* и *реальный* мир, в роли купельщика нет и не может быть ничего предосудительного.

Но есть и ещё один момент, который необходимо учитывать при проведении подобных игр. Если кто-нибудь из участников игрового процесса – хотя бы один – начинает чувствовать себя дискомфортно, смените ход повествования или попросту откажитесь от продолжения истории о купельщиках. И не торопитесь призывать такого игрока к "логическому мышлению": дискомфорт строится прежде всего на инстинктивно-эмоциональной реакции. Например, человек может спокойно играть за вампира, который регулярно высасывает из людей всю кровь и скармливает их останки свиньям, но *не хочет* выступать в роли купельщика. Всё нормально. Это его личная психологическая территория. Не нарушайте её границы.



Создание ритуала

Так как кровавый купельщик вообще создаёт шаги, входящие в его жуткую церемонию? На этот вопрос существует два ответа: повествовательный и игромеханический. Первый заключается в том, что если Рассказчику нужно, чтобы определённый персонаж знал Ритуал омовения с самого начала (или даже освоил его "за кадром" во время игры), ему достаточно просто заявить об этом при первой удобной возможности.

Второй, игромеханический способ, предназначен скорее для протагонистов, чем второстепенных героев. Прежде всего, игрок должен пройти продолжительную проверку Интеллекта + Образования, делая по броску каждые 30 минут. Как только он набирает десять успехов, его персонаж узнаёт, что ритуал действительно существует и может сработать. После этого игрок должен определиться с конкретными аспектами ритуала, которые распределены по пяти категориям. Речь идёт о Купели, Крови, Эффектах, Частоте и Подготовке. Примеры отдельных аспектов, входящих в каждую из этих категорий, приведены ниже. Некоторые аспекты повышают стоимость ритуала, в то время как некоторые – понижают её.

Выбрав аспекты для каждой категории, игрок должен пройти продолжительную проверку Интеллекта + Окультизма и набрать сумму успехов, равную *пятикратной* сумме всех аспектов. Аспекты, понижающие стоимость ритуала, в этой проверке также учитываются: иными словами, игрок должен набрать по 10 успехов и за аспект, повышающий стоимость на +2 пункта, и за аспект, понижающий эту стоимость на -2. Явный провал в этой проверке не

предусмотрен, однако каждый бросок занимает по одному дню исследований – а по желанию Рассказчика, и намного дольше.

Набрав нужную сумму успехов, игрок проходит последнюю, на этот раз однократную проверку Интеллекта + Оккультизма. Если суммарный уровень ритуала отклоняется от нуля в любую сторону – положительную или отрицательную, – бросок получает равнозначный штраф. Например, если сумма аспектов Купели + Крови + Эффектов + Частоты + Подготовки равна +3 или -3, персонаж проходит проверку Интеллекта + Оккультизма со штрафом -3.

Результаты броска

Полный провал: Купельщик полностью убеждён в том, что он создал подлинный, действенный ритуал. Вместо этого первая же попытка провести Ритуал омовения превращает персонажа в чудовище – например, сверхъестественного потрошителя из книги **Slasher**.

Провал: Ритуал не сработает, но персонаж знает это заранее. Хотя ему приходится пройти весь процесс создания ритуала заново, он сохраняет наработки в одной из пяти категорий и потому не должен осваивать её с нуля.

Успех: Персонажу нужно заново проработать ровно одну категорию. Остальные находятся в абсолютно рабочем состоянии.

Исключительный успех: Ритуал готов к использованию. Если персонаж хочет изменить состав любой категории, ему достаточно пройти проверку Сообразительности + Оккультизма, чтобы поменять любые аспекты равной стоимости.



Давайте начистоту

Человека, который пьёт кровь ради вечной жизни, называют вампиром. В чём разница между ним и кровавым купельщиком? Не считая отсутствия страха перед солнечным светом – буквально ни в чём. Теоретически кровавый купельщик и вовсе может Обратить сам себя, превратившись в уникального кровососа.

Однако не торопитесь срывать с места и пользоваться этой возможностью. Помните, что по правилам **Vampire: the Requiem** человек может стать вампиром только тогда, когда сир напоит его кровью и понизит ради него свою Волю на целый уровень. Новость о том, что смертные могут становиться вампирами в обход этой священной традиции, должна перевернуть весь мир Сородичей вверх дном.

А потому внимательно прочтите следующие несколько слов. Мы не будем описывать этих уникальных вампиров в собственных книгах, поскольку это потребовало бы радикального изменения мира **Vampire**. И всё же многие впечатляющие истории строятся на отрицании любых правил. Само наличие вампира, Обратившего себя собственными руками, может внести в игру о Сородичах массу свежих идей. Иными словами, введение таких уникальных вампиров в игру отныне становится вашей и только *вашей* работой.

Удачи.



Общество купельщиков

Хотя купельщики и не объединяются в хоть сколько-нибудь крупные организации, а зачастую и вовсе не знают друг о друге, некоторые из них предпочитают обзаводиться союзниками или информаторами из числа других практиков Ритуала омовения. Кроме того, иногда ритуал и вовсе воздействует сразу на нескольких практиков одновременно. Так или иначе, связь между ритуалистами часто принимает одну из трёх форм:

- **Ученики и наставники:** Некоторым купельщикам скучно вести свою вечную жизнь в одиночестве. Другие просто хотят, чтобы под рукой у них всегда был ассистент, который гарантированно не свяжется с полицией или охотниками на чудовищ. Наконец, некоторые купельщики ищут козлов отпущения, по следу которых всегда можно пустить даже самую разъярённую толпу смертных.

- **Культы:** В мире хватает купельщиков, которые считают взаимодействие выгодным или даже верят, что все они избраны одним божеством. Тем не менее, амбициозным купельщикам трудно объединяться в хоть сколько-нибудь многочисленные группы, поскольку в таком случае они начинают соревноваться за право получать лучшие дары ритуала.

- **Коалиция:** Возможно, самыми гладкими отношениями между всеми участниками могут похвастаться только свободные объединения купельщиков. Члены подобных организаций не всегда даже знают друг друга в лицо. Они просто делятся сведениями по оккультным вопросам, помогают друг другу сбить полицию со следа или просто развлекаются общением с единственными людьми на свете, которые всё ещё помнят, каким мир был сто, двести или четыреста лет назад.

Кровавые купельщики в Мире Тьмы

По умолчанию кровавые купельщики чрезвычайно редки. Возможно, они встречаются чаще, чем представители некоторых других оккультных сообществ, описанных в этой книге – однако они редки в достаточной степени, чтобы даже чудовища, оккультисты и профессиональные охотники на нежить не имели чёткого представления о Ритуале омовения и его бесчеловечных практиках. В лучшем случае противники будут знать, что в их городе завёлся маньяк, убивающий людей и выкачивающий из них кровь. Другое дело, что они скорее примут его за потрошителя или вампира, чем вспомнят легенды об обретении вечной жизни благодаря чужой крови.

Вампиры

Вампиры недолюбливают купельщиков из-за их привычки оставлять за собой горы обескровленных трупов. Везде, где появляется кровавый купельщик, охотники начинают с удвоенной силой искать кровососов – а это фактически означает провал Маскарада.

Сюжетные зарисовки:

- Местная котерия Своры Белиала начинает поклоняться купельщику как богу во плоти. Купельщик спонсирует их операции, связанные с поиском новых жертв, а Отрёкшиеся взамен получают возможность пить их освящённую кровь. Между тем, купельщик задаётся вопросом, может ли кровь местных Проклятых усилить его ритуал.

- Жертвы купельщика оживают в виде своеобразных зомби или вампиров. Они не слишком сильны, а местные Сородичи и вовсе обнаруживают, что способны брать их под управление. И всё же это не может не привести к катастрофе.

- Ритуал омовения придумали вавилонские Сородичи. Если Обращение в Вавилоне не дополнялось ритуалом, Новообращённый смертный превращался в безумного кровососа, лишённого даже капли рассудка. Ритуал позволял вавилонским Проклятым сохранять личность и разум своих потомков. Увы, с тех пор секрет ритуала явно попал не в те руки.

Оборотни

Оборотни ненавидят купельщиков всей душой. Прежде всего, регулярное и жестокое убийство людей порождает целые сонмы свирепых духов. Во-вторых, оборотни всё ещё помнят о своих связях с человеческой расой, что заставляет их жаждать расправы над купельщиком практически без оглядки на какие-либо другие обстоятельства (например, даже

если купельщик старается убивать только преступников, он всё равно совершает жуткие преступления и порождает кровожадных существ в Тени).

- Оборотни узнают, что местный купельщик использует в качестве ванной огромный *фетиш*, в котором заперт могущественный дух. Проникнув в логово убийцы в отсутствие самого купельщика, оборотни замечают слова на Первом наречии, нанесённые на стены ванной. Эти слова предупреждают о том, что если ванна будет разрушена, этот город ждут ужасающие последствия.

- Более ста лет назад один кровавый купельщик содрал шкуру с местного оборотня и вонзил ему в сердце серебряный нож. Удивительным образом ритуал не только наделил купельщика новыми силами, но и изменил состав крови всей стаи убитого. Теперь они тоже бессмертны, однако их благополучие тесно связано с жизнью купельщика. Если он погибнет, умрут и они. Вот почему они до сих пор не убили его. Каждый раз они настигают его и пытаются помешать совершению преступлений. Но каждый раз они позволяют ему ускользнуть.

- В действительности Ритуал омовения был разработан оборотнями. В своей изначальной форме он предназначался для волкокровных и требовал от них окропить своё тело всего лишь несколькими каплями крови Урата. Вместо бессмертия Ритуал омовения наделял волкокровного долголетием и практически гарантировал, что его потомок будет полноценным Уратом. Увы, секрет ритуала попал в руки смертных, которые исказили его – и сумели превратить его в средство для обретения вечной молодости.

Маги

Большинство магов достаточно человечны, чтобы ассоциировать себя с простыми людьми. Поэтому, когда кровавый купельщик убивает очередного смертного (а куда вероятнее – целую толпу смертных), маг вполне может взять правосудие в свои руки. Другое дело, что многие маги *похожи* на кровавых купельщиков. Они тоже мечтают обрести силы, которые им недоступны. И если говорить начистоту, большинство магов *готовы* убить одного-двух смертных ради получения по-настоящему грандиозных способностей – или бессмертия.

- Попытка выяснить личность убийцы при помощи магии приводит лишь к обнаружению колдовского блока, рассеивающие заклинания любых ясновидцев. Занявшись расследованием этой аномалии, протагонисты обнаруживают, что блок поставлен самим Иерархом, поскольку кровавый купельщик в действительности – его сын.

- Один из городских магов заключает сделку с купельщиком, охотящимся лишь на преступников. Маг открывает порталы в разные части света, похищает оттуда людей, которых он считает грешниками, и затем позволяет купельщику расправиться с ними любыми подходящими способами. И если полицейские службы различных стран ещё не успели установить связь между этими инцидентами, здешние маги уже начинают подозревать, что в геноциде преступников (и даже просто *небезупречных людей*) виновен кто-то из них.

- Во время исследования купели маги выясняют, что она создаёт временный канал в Высший мир. Фактически Пробуждённые и купельщики черпают силы из одного источника. Увы, сам купельщик тоже об этом знает. Он собирается убить не менее пятерых магов, чтобы получить аналог Аркан всех пяти центральных Путей.

Прометиды

Хотя может показаться, что у Прометидов не так много общего с этими массовыми убийцами, и те и другие получили сверхчеловеческие способности благодаря смерти предыдущих носителей. Большинство Созданных пробуждаются в телах *мёртвых людей*.

Купельщики же "создают" мёртвых людей, чтобы превратить их жизненную силу в молодость, силу и тёмные чары.

Учтите, что Прометиды могут постичь сущность человеческой жизни, наблюдая даже за такими падшими личностями, как купельщики. Убийство других людей из корыстного расчёта может быть омерзительным злодеянием, однако никто не вправе отрицать, что это сугубо *человеческое* злодеяние.

- В отличие от обычного человека, Созданный не умрёт, даже если из него выкачают всю кровь. Это открытие принадлежит местному купельщику, который сумел заключить сделку с одним из Созданных. Один раз в определённый период Созданный позволяет купельщику выкачать из него кровь и провести Ритуал омовения. Взамен купельщик предоставляет тому своё покровительство.

- Некоторые Прометиды способны алхимически изменять своё тело – в частности, превращаясь в жидкость. Осматривая заброшенный дом, один из местных Прометидов принял жидкую форму и случайно смешался с кровью, залитой в ванну. Прежде чем он успел принять естественный облик, его вместе с кровью втёр в свою кожу купельщик. В этот момент Прометид и купельщик слились воедино, превратившись, вероятно, в единственного на свете бессмертного Прометида, который теперь жаждет крови других Созданных.

- Ритуал омовения изобрёл первый Созданный. Ему так и не удалось стать человеком, однако он жив по сей день. Ещё тысячи лет назад он нашёл секрет бессмертия в человеческой крови. В своей изначальной форме ритуал представлял собой Трансмутацию, насыщенную энергией Флюкса. С тех пор Трансмутация претерпела множество изменений, и иногда Прометид обучает этому ритуалу не только Созданных, но и смертных.

Подменыши

Подменыши ненавидят купельщиков точно так же, как ненавидят любых других извергов, которые наживаются на беспомощных жертвах. Многие из Потерянных открыто борются с купельщиками, считая это своим нравственным долгом. Но что ужаснее всего, некоторые купельщики знают о необычном прошлом подменышей и пытаются использовать кровь этих "фей" для обретения ещё более мощных сил.

- Один из местных онейромантов – подменышей, практикующих странствие по чужим грёзам – пробирается в сны купельщика. К своему ужасу, он обнаруживает, что неспособен покинуть жуткие грёзы этого психопата. Но что ещё хуже, из содержания его снов он узнаёт, что каждый Ритуал омовения омолаживает мозг убийцы. А это значит, что с первым же ритуалом купельщик уничтожит свои текущие грёзы и подменыша вместе с ним. Смогут ли персонажи вовремя отыскать своего товарища и спасти его от неминуемой гибели?

- Наследница богатенького родителя закатывает вечеринку на несколько тысяч человек, арендовав для этого частный остров. Среди приглашённых оказываются и протагонисты. Большинству гостей ничего не грозит, однако несколько десятков человек виновница торжества планирует втайне убить у себя в подвале. По стечению обстоятельств, в эти несколько десятков попадают и протагонисты – которые очень, *очень* не любят тёмных подвалов, напоминающих о Заточении.

- Ритуал омовения представляет собой одну из древнейших сделок, заключённых между людьми и феями. Феи должны были получать человеческую кровь для омоложения, а людям взамен доставались слёзы фей, служащие лекарством от всех болезней. Увы, с тех пор обе стороны многократно перевирали условия договора, и сегодня как люди, так и феи охотятся за человеческой кровью. Что ещё удивительнее, феи также охотятся за человеческими слезами – но зачем?

Охотники

Строго говоря, охотникам не нужны дополнительные причины для истребления кровавых купельщиков. Любой последователь Бдения хорошо знаком с существами, которые используют кровь, страдания и даже жизни других в качестве топлива для своих святотатственных ритуалов.

Другое дело, что далеко не все охотники идут по дороге Бдения с добрыми и альтруистическими намерениями. В конце концов, никто не говорил, что охотник *не может* провести Ритуал омовения сам.

- Лондонский филиал Эшвудского аббатства держит купельщика в одной из своих темниц ещё с начала девятнадцатого столетия. Уже две сотни лет охотники позволяют купельщику проводить Ритуал омовения кровью специально отобранных жертв, а взамен купельщик рассказывает им всё, что открывается ему в мистических видениях. Однако купельщик устал. Мечтая вырваться на свободу, он предлагает своим охранникам – протагонистам – самим стать купельщиками взамен на снятие всех замков.

- Не всякому хватит духу убить человека и принять ванну из его крови. Один из купельщиков, обитающих в городе протагонистов, неспособен поднять руку на человека. Вместо этого он идёт по следу безумного потрошителя (вероятнее всего, Мясника или Маски) и собирает кровь, оставшуюся после его "прогулок".

- Бдение заставляет охотников преследовать извергов и преступников с тем же фанатизмом, с которым купельщики ищут себе новых жертв. Возможно, и то и другое – две стороны одного и того же психологического воздействия, или вируса, или заклинания, распространившегося уже на всё современное человечество.

Создание купельщика

Купельщики создаются по тем же правилам, что и обычные персонажи – с двумя оговорками. Прежде всего, они начинают игру лишь с пятым уровнем Нравственности вместо седьмого – и мало того, они могут обменивать по уровню Нравственности на 5 очков опыта. В дополнение к этому, они получают 10 очков опыта бесплатно. Например, если игрок хочет начать игру с третьим уровнем Нравственности, он будет располагать 20 очками опыта уже в самом начале игры.

Тем не менее, из-за самого создания ритуала и тягот, связанных с его проведением, все купельщики навсегда утрачивают один уровень Воли. Иными словами, их показатель Воли с самого начала равен Решительности + Самообладанию –1.

Аспекты и категории

Как уже говорилось, все составные части ритуала обладают либо положительным, либо отрицательным значением. В идеале сумма всех аспектов Купели + Крови + Эффектов + Частоты + Подготовки должна равняться нулю. В случае отклонения в ту или иную сторону персонаж получает штраф к соответствующему броску на проведение первого ритуала.

Купель

Эта категория определяет, какие ёмкости будут считаться купелью в случае с вашим протагонистом. Не стоит и говорить, что игрок и Рассказчик могут изобретать новые аспекты Купели.

- **Отсутствует:** Купель для вас не важна. Ритуал вступит в силу, даже если вы окропите себя кровью жертвы посреди леса или пещеры. *Стоимость:* +3
- **Любая ванна:** *Стоимость:* +3
- **Особые материалы:** Чем сложнее протагонисту достать материалы для построения новой купели, тем *ниже* стоимость этого аспекта. Например, если ванна должна быть сделана из чистого золота, стоимость ритуала падает на -5 единиц.
- **Единственная в своём роде:** Купельщик утрачивает все свои силы в случае разрушения его единственной ванны. *Стоимость:* -5
- **Символы или надписи:** Если купельщик обязан создавать особые надписи или изображения на стенах ванны при *каждом* проведении ритуала, его стоимость падает на -2 пункта. Если изображение достаточно создать всего раз, стоимость равна -1.
- **Помощники:** Если купельщику нужен только один помощник, стоимость ритуала падает на -2 единицы. Если ему нужно от двух до пяти помощников, стоимость равна -3. Большее число помощников понижает стоимость до -5. Если каждый помощник должен пройти особенно сложную подготовку, стоимость падает ещё на -1 единицу.

Временные аспекты:

Технически следующие несколько аспектов относятся к категории Купели, поскольку связаны с самим характером проведения ритуала (например, для купельщика может быть неважно, как часто он должен проводить ритуал, однако он может быть обязан проводить его только летом или по воскресеньям). Тем не менее, эти аспекты не должны противоречить категории Частоты.

- **В любое время:** *Стоимость:* +2
- **День или ночь:** Выберите что-нибудь одно. *Стоимость:* +1
- **Солнечный или лунный свет:** Аналогичным образом, купельщик может зависеть от чистоты света. Следите за прогнозом погоды! *Стоимость:* 0
- **Лунная фаза:** Ритуал нужно провести приблизительно в рамках трёх ночей от определённого положения луны. *Стоимость:* -1

- **Сезон:** *Стоимость:* -1

- **Положение звёзд:** Ритуал можно провести только в особых условиях: например, в один из четырёх дней года. Обычно стоимость сокращается на -3 пункта, хотя если речь идёт о легкопредсказуемом положении звёзд (вроде летнего солнцестояния), стоимость падает только на -2 очка.

Кровь

В организме большинства людей едва ли уместится больше восьми пинт крови. Восемь пинт составляют один галлон. В зависимости от размеров купели для полного погружения ритуалисту может понадобиться от 35 до 80 галлонов, что теоретически должно потребовать убийства *десятков* людей.

Тем не менее, вспомните, что мы говорили о символике. Для того, чтобы ритуал сработал, достаточно, чтобы ритуалист считал его завершённым. Иными словами, если только вы осознанно не хотите выступить в роли массового убийцы (а в Море Тьмы такие желания трудно назвать сомнительными), считайте, что для проведения ритуала достаточно ровно столько крови, сколько устраивает вас самих.

Вместе с тем, достать даже один-два галлона крови не так-то просто, когда полиция уже успела составить портрет убийцы. Вот почему многие ритуалисты особенно сильно вкладываются в развитие этой характеристики.

- **Немного человеческой крови:** Для того, чтобы ритуал вступил в силу, ванну достаточно только отчасти заполнить человеческой кровью. Если ритуал всё же требует галлона человеческой крови (то есть, как правило, убийства одного человека), его стоимость сокращается на -1. Если ритуал сработает даже в случае смешения человеческой крови с животной, стоимость возрастёт на +3 пункта.

- **Любая человеческая:** Привести ритуал в действие сможет кровь любого человека. *Стоимость:* +2

- **Половина населения:** Ритуал работает на крови мужчин или женщин, стариков или детей и так далее. *Стоимость:* +1

- **Возраст:** Ритуалисту важно раздобыть кровь человека определённого возраста. *Стоимость:* от -2 до -3 в зависимости от сложности условий.

- **Раса, цвет кожи, вероисповедание:** *Стоимость:* от 0 до -2 в зависимости от распространённости этого меньшинства.

- **Сверхъестественная кровь:** Купельщик не убивает людей – он охотится на других чудовищ. *Стоимость:* -5

- **Один источник:** Для действия ритуала нужна кровь совершенно конкретного человека. Само собой, купельщику необходимо следить за его здоровьем и безопасностью. *Стоимость:* -3

- **Только убийство:** Важна не столь кровь, сколько сам факт смерти жертвы. *Стоимость:* -5

- **Без убийств:** При всей своей жестокости ритуал требует, чтобы жертва осталась жива. *Стоимость:* +5

- **Окропление:** Ритуалисту достаточно лишь покрыть свою кожу кровью. *Стоимость:* +2

- **Погружение:** И напротив, ритуалисту необходимо погрузиться в купель целиком. Забудьте всё, что говорилось выше об абстрактизации объёмов крови: для погружения взрослого человека в любую жидкость требуется не менее 30 галлонов крови, а вероятно – гораздо больше. *Стоимость:* -4

- **Свободное плавание:** Для действия ритуала требуется не менее *ста* галлонов крови – а значит, около ста человеческих тел. Фактически купель должна представлять собой бассейн, а персонажу необходимо знать удобные способы избавления от тел. *Стоимость:* -5

- **Свежие тела:** Кровь должна быть особенно свежей. *Стоимость:* -3
- **Обработка:** Купельщик может замораживать тела или подвергать их иным способам обработки. *Стоимость:* +1

Что известно ритуалу

Представьте: купельщик охотится за кровью католиков и убивает человека, который кажется верующим христианином. Но он не знает, что в глубине души тот сомневался в католической вере, а может, и вовсе был маскирующимся атеистом. Откуда *ритуалу* известно, подходит эта кровь или нет?

На этот вопрос может быть два ответа. С точки зрения атмосферы и соответствия различным преданиям будет лучше, если купельщик действительно сможет утрачивать или приобретать силу из-за неправильного или, напротив, особо удачного выбора жертв. С другой стороны, купельщик и так расплатился за знание ритуала Нравственностью и Волей – не говоря о непрерывных проверках дегенерации. Вполне возможно, игрок просто не захочет услышать от Рассказчика, что ритуал не сработал по неизвестным причинам. В целом – ориентируйтесь на свою компанию и старайтесь уважать мнение игрока.

Эффекты

Разумеется, ритуал не имел бы смысла, если бы он не предоставлял кровавым купельщикам особых даров. Как правило, список этих даров включает в себя и бессмертие, однако вполне возможно, что персонаж изобрёл ритуал совсем не для этого.

Как обычно, вы вправе придумывать новые, совершенно уникальные эффекты, подходящие для вашей личной истории. Вместе с тем, старайтесь не забывать, что весь образ кровавых купельщиков построен на так называемом "бади-хорроре" и "сплаттерпанке": двух родственных жанрах остросюжетных произведений, первый из которых демонстрирует игроку омерзительные уродства или мутации, а второй – расчленёнку, кровь, внутренности и другие последствия физических конфликтов. Это не означает, что вы должны избегать создания ярких и изобретательных эффектов: просто *скорее всего* вам не стоит наделять своего купельщика способностью к телепортации или проникновению в грёзы жертвы.

- **Бессмертие:** В дополнение к потенциально вечной жизни персонаж получает +5 дайсов к сопротивлению сверхъестественным заболеваниям. *Стоимость:* +5

- **Невосприимчивость к отравлениям:** *Стоимость:* +2 в случае с обычными ядами и +4 в случае как с обычными, так и со сверхъестественными.

- **Невосприимчивость к болезням:** Если игрок уже выбрал *бессмертие* в качестве одного из даров, этот аспект повышает стоимость ритуала на +2 пункта. В обратном случае – на +3.

- **Временное повышение Атрибутов:** Вложив очко Воли и пройдя проверку Решительности + Самообладания, персонаж может распределить успехи между добавочными уровнями Физических Атрибутов до окончания сцены. *Стоимость:* +5

- **Вечное повышение Атрибутов:** Повышение любого Атрибута на +1 уровень увеличивает стоимость ритуала на +3 пункта. Этот аспект можно выбрать несколько раз.

- **Стремительное исцеление:** Персонаж затягивает раны за половину обычного срока. *Стоимость:* +2

- **Регенерация:** Персонаж устраняет весь тупой урон за полчаса. Очко летального затягивается за 15 минут, а очко агgravированного – за день. *Стоимость:* +4

- **Воскрешение:** До тех пор пока тело купельщика не изувечено или не разорвано на куски, оно восстанавливает по очку агgravированного урона в час. *Стоимость:* +5
- **Сногшибательная внешность:** Купельщик приобретает четвёртый уровень одноимённого Препимущества. *Стоимость:* +1
- **Опьяняющий облик:** Купельщик отличается особенно притягательным внешним видом. Любые попытки соблазнения, отвлечения или убеждения жертвы проходят с бонусом +3. *Стоимость:* +2
- **Управление кровью:** Коснувшись жертвы и пройдя проверку Манипулирования + Окультизма - Выносливости, персонаж вызывает у противника инфаркт или наносит ему другую травму, которую теоретически может нанести буквальное управление кровью. Каждый успех, полученный в вышеописанной проверке, наносит жертве по очку летального урона. *Стоимость:* +4
- **Ослабление:** Незадолго до того момента, когда персонаж будет обязан провести очередной ритуал, он утрачивает *все* свои силы, включая заветное бессмертие. В зависимости от того, идёт ли речь об одном месяце, неделе, сутках, половине дня или одном часе, стоимость ритуала падает на -5, -4, -3, -2 или -1 очко.
- **Жизнь в залог:** Персонаж не может жить без ритуала. Если он пропустит его хоть раз, его тело немедленно прекратит все жизненные функции. *Стоимость:* -3

Частота

Описать эту категорию куда легче, чем остальные. Частота просто определяет, насколько часто протагонисту нужно проводить ритуал. Обратите внимание, что она не предъявляет требований к конкретному времени проведения ритуала: подобные требования уже рассматривались в категории Купели.

- **Хроника:** Ритуал можно провести в пределах десяти лет (или даже большего срока). Иными словами, Рассказчик вправе потребовать проведения ритуала лишь один раз за всю хронику – и не чаще. *Стоимость:* +5
- **Пять лет:** *Стоимость:* +3
- **Год:** *Стоимость:* +1
- **Полгода:** *Стоимость:* 0
- **Сезон:** *Стоимость:* -1
- **Месяц:** *Стоимость:* -2
- **Неделя:** *Стоимость:* -4
- **День:** *Стоимость:* -5
- **Точный момент:** Ритуал омовения необходимо провести *ровно в тот же момент*, когда закончится действие предыдущего. Стоимость этого аспекта зависит от тяжести последствий, ожидающих персонажа в случае провала этой попытки. Мгновенная смерть понижает стоимость ритуала на -5 пунктов, потеря всех ритуальных даров уменьшает её на -4, получение нескольких очков агgravированного урона сокращает стоимость до -3, а временная потеря всех ритуальных даров на месяц, неделю или день понижает стоимость на -4, -3 и -2 очка соответственно.

Подготовка

Подумайте: что если ритуал будет работать не только на крови?

- **Любая биомасса:** Ритуал вступит в силу даже в том случае, если персонаж просто измельчит тело жертвы в дробилке и нырнёт в грудку костей и кишок. *Стоимость:* +1
- **Преимущественно кровь:** До тех пор пока ванна по большей части наполнена кровью, присутствие других веществ никак не сказывается на действии ритуала. *Стоимость:* 0

- **Чистая кровь:** Ритуал действует лишь в том случае, если купельщик погружается в ванну, очищенную от других веществ. *Стоимость:* -1

- **Масла:** Ритуалисту необходимо превратить кровь в масло, духи, мыло или другой объект, прежде чем он сможет принять обычную ванну с добавлением своего особого компонента. Чем сложнее превратить кровь в подобный предмет, тем сильнее понижается стоимость ритуала (от -1 до -5)

- **Живая добыча:** Для того, чтобы ритуал сработал, жертва должна быть жива до тех пор, пока её сердце не остановится от нехватки крови. Учтите, что с точки зрения проверок Нравственности это считается пыткой или жестоким убийством. *Стоимость:* -2

Нравственность

Едва ли кого-нибудь удивит тот факт, что купельщики редко поддерживают даже средние уровни Нравственности. Даже сравнительно мягкие формы проведения ритуала считаются преступлением против Нравственности третьего уровня: большинство же купельщиков нарушают законы первого или второго уровня Нравственности.

Неудивительно, что купельщики страдают от психических отклонений едва ли не чаще, чем любые другие убийцы, населяющие Мир Тьмы. С другой стороны, если купельщики проводят Ритуал омовения вместе, им легче напомнить друг другу, ради чего они жертвуют своей нравственной чистотой. Хотя наличие других купельщиков и не предоставляет игроку бонуса к проверкам нравственной дегенерации, при проверках на получение отклонений купельщик может вложить очко Воли, чтобы получить три добавочных дайса к броску.

Новые отклонения

Кровавый анимизм (умеренное): если во время ритуала купельщик проваливает бросок на Интеллект + Самообладание, его начинают преследовать голоса собственных жертв.

Смена личности (тяжёлое): провалив во время ритуала проверку Решительности + Самообладания, купельщик убеждает в себя в том, что он впитывает личность жертв вместе с кровью. Отныне он старается вести себя так, как – по его мнению – должна была вести себя жертва.

Зависимость от крови (умеренное): если купельщик не видит крови хотя бы сутки *или* если он оказывается в стрессовой ситуации, он проходит проверку Решительности + Самообладания. В случае провала ему просто необходимо увидеть свежую кровь.

Зависимость от убийств (тяжёлое): находясь под серьёзным давлением, купельщик проходит проверку Решительности + Самообладания и в случае провала обязан совершить убийство.

Темы и образы

- **Отчаяние:** Большинство купельщиков встали на этот кровавый путь потому, что безумно боятся смерти, или болезней, или бесславия. Что бы они ни делали со своей вечной жизнью, они постоянно чувствуют отчаянное стремление к совершению новых поступков, показывающих им, что они всё ещё живы.

- **Биологическое отвращение:** Вы когда-нибудь чувствовали запах крови? Его часто описывают как медный или металлический, однако в первую очередь кровь пахнет живым организмом. Мы знаем, что этот запах исходит от компонентов, которые совсем недавно находились внутри человека. Кроме того, кровь плохо стирается. Если хорошенько порезать руку и дать крови засохнуть, очистить кожу будет не так-то просто.

А теперь представьте, что вы погружаетесь в целую *ванну с кровью*. Даже если эта кровь будет свежей, она начнёт остывать в пределах минут или даже *десятков секунд*. Задолго до того как вы выберетесь на поверхность, кровь станет напоминать чуть тёплое молоко. Под конец она станет просто холодной, густой, липкой жидкостью.

Разумеется, "сплаттерпанк" мало подходит большинству игр по Миру Тьмы: так, самый "кровавый" сеттинг этой вселенной, **Vampire: the Requiem**, повествует прежде всего о политике, нравственности и интригах, а кровь играет в нём весьма опосредованную роль. **Promethean: the Created** и **Werewolf: the Forsaken** намного чаще изображают "в кадре" отрубленные части тела, но и они рассказывают в первую очередь о психологических тонкостях жизни чудовищ.

Но как бы то ни было, "сплаттерпанк" обладает своей крохотной нишей в любом сеттинге Мира Тьмы, а **Immortals** и вовсе может считаться самым кровавым из них. Попробуйте вызвать у игроков отвращение к крови, внутренностям и другим компонентам тела. Просто старайтесь не сосредотачиваться лишь на описании мест преступлений. Например, этот мотив вы можете подчеркнуть даже в случае с самим антагонистом. Что если остановить бессмертного убийцу можно лишь сняв с него кожу заживо?

- **Запретный плод:** Этот мотив тоже свойственен почти каждому сеттингу Мира Тьмы. Если достаточно долго искать ответы во тьме, вы неизменно что-нибудь найдёте.

- **Зависимость:** Ритуал делает купельщика счастливым, но ритуал не вечен. Что происходит с человеком, который связывает своё счастье с наличием недолговечных ресурсов: денег, наркотиков, крови, убийств? Правильно – он превращается в раба собственных нужд.

- **Нарциссизм:** Купельщики бессмертны – а многие из них способны и совершать чудеса, недоступные ни одному человеку. Неудивительно, что спустя пару десятилетий подобной жизни многие из них перестают задаваться вопросом, насколько они достойны бессмертия.

- **Ценность человеческой жизни:** И равным образом, рано или поздно в жизни купельщика наступает момент, когда он уже перестаёт спрашивать себя, стоит ли продление его молодости страданий десятков, если не сотен людей. Сегодня нас почти семь миллиардов. Неужели кому-то действительно нужна такая масса обычных людей, когда в мире существуют бессмертные?



Сюжетная зарисовка:

Хидден-Вью

Поселение Хидден-Вью построено современным ритуалистом, который давно мечтал создать собственный "загон для скота" – захолустное местечко, населённое будущими жертвами. Сегодня в нём обитает всего 500 человек, большинство из которых ритуалист

отобрал лично. Он проследил за тем, чтобы эти люди терпеть не могли окружающий мир и проводили большую часть жизни, копаясь в компьютере или читая книги вместо того, чтобы поддерживать непрерывный контакт с другими людьми.

Но что если герои случайно навестят местных жителей – и услышат о загадочном основателе поселения, который живёт в частном доме на склоне горы?

Сюжетная зарисовка:

Кровавая тюрьма

Вы, наверное, видели этот штамп из старых боевиков: тюремный надзиратель заставляет заключённых драться друг с другом за деньги. Но что если надзиратель проводит бои только для оправдания "случайных" смертей? Что если тела погибших он уволакивает в своё подземное логово?

Но что ещё любопытнее – представьте, что полиция всё-таки вышла на след купельщика и упрятала его за решётку как массового убийцу. Вместо того чтобы ждать возможности провести ритуал, купельщик убеждает надзирателя провести пару боёв. Надзиратель получит деньги – возможно, включая деньги самого купельщика, – а тот получит возможность покопаться со свежими трупами...



Глава вторая: Похитители тел

Любой человек хотя бы раз в жизни хотел стать кем-то другим. Возможно, он смотрел на коллегу, друга, члена семьи или даже малознакомого человека и думал: “Сколько я бы достиг, если бы оказался на его месте!” Возможно, он фантазировал о человеке, которого не видел ни разу в жизни, и мечтал одним утром проснуться в теле этого счастливчика, вдали от своих забот, проблем и врагов. Для абсолютного большинства людей – и даже чудовищ – эти фантазии навсегда остаются пустыми мечтаниями.

Вот что отличает похитителей тел практически от всего человечества. Одни способны вселяться в тела других людей, просто касаясь их пальцами. Другие должны проводить сверхсложные ритуалы, подолгу выбирая свою новую жертву. Но так или иначе, всех похитителей тел отличает возможность жить вечной жизнью, просто переселяясь из старого тела в другое, более молодое.

Похитители и человечность

Если простая кража считается преступлением против Нравственности, то насколько бесчеловечным должно быть похищение самой жизни? В сущности, похищение тела можно считать необычной формой убийства. Учитывая, что зачастую старое тело преступника умирает, всю операцию можно вполне буквально назвать *двойным* убийством.

Иными словами, большинство похитителей тел отличаются крайне слабыми моральными принципами и во многом напоминают кровавых купельщиков. Они не безумны *по определению*, но большинство из них будут обладать низкой Нравственностью уже в начале игры. Но что ещё важнее, бесконечная смена тел часто приводит к образованию новых психических отклонений, что делает безумие даже более вероятным итогом жизни похитителя тел, чем окончательную потерю Нравственности.

В тех редких случаях, когда похититель искреннее беспокоится о своей нравственной чистоте, он проводит всё время между сменой тел за намеренным совершением добрых поступков. Хорошим примером таких похитителей может служить содружество Искателей знаний – однако об этом позже.

Создание похитителя тел

Большая часть шагов, необходимых для создания персонажа, полностью соответствует правилам **World of Darkness Rulebook**. Тем не менее, в ходе пятого шага игроку необходимо выбрать один из трёх типов похитителей тел. Персонаж может обладать **магическим даром** или **ментальным даром** либо относиться к числу **феноменов** – самых редких и необычных похитителей в мире.

Эти категории не накладывают каких-либо ограничений на жизнь персонажа, однако вполне логично, что обладатель ментального дара будет отличаться повышенным значением Воли, а маг будет постоянно вращаться в оккультных сообществах.

Если вы хотите, чтобы ваш персонаж состоял в содружестве похитителей наподобие тех, которые будут описаны далее в этой главе, обсудите свой замысел с Рассказчиком. Содружество предоставляет герою бесплатное Преимущество от • до •••• уровня, но взамен требует подчинения определённому кодексу поведения. Рассказчик имеет полное право заявить, что в мире не существует полноценных содружеств, а все похитители действуют в одиночку или в небольших тайных кликах.

Наконец, хотя далее в этой главе и будут рассматриваться конкретные правила похищения тел, считайте, что в целом каждая операция по краже чужого тела отличается от другой. Вы вольны проработать правила похищения сами, без оглядки на принципы, предложенные в этой книге. В качестве общего ориентира считайте, что похититель *скорее всего* сохраняет свои Социальные и Ментальные характеристики, но получает Физические способности жертвы. Тем не менее, будет вполне логично предположить, что похититель сохраняет отдельные Физические Навыки и при этом утрачивает определённые Преимущества наподобие Сногшибательной внешности или Известности.

Ментальный дар

Некоторые обладали этим даром с рождения – и возможно, даже не сразу узнали, что их способности недоступны обычным людям. Другие развили у себя эти силы уже во взрослом возрасте благодаря сложным психическим и духовным практикам.

Вне зависимости от источника этого дара, подобные похитители тел обладают силой, которую принято называть Вторжением. Для использования своего дара похитителю достаточно просто взглянуть в глаза жертве и вступить с ней в продолжительное состязание Решительности + Самообладания. Если жертва относится к числу мистических обитатели Мира Тьмы, она дополняет эту проверку своей Сверхъестественной характеристикой (наподобие Гнозиса).

Каждый раунд проигравший теряет по очку Воли. В случае исключительного успеха победитель восстанавливает очко Воли в текущем раунде, а его соперник утрачивает сразу два очка. Вне зависимости от итогов состязания, по его окончании похититель навсегда понижает само *значение* Воли на единицу.

Если похититель сводит запас Воли жертвы к нулю, он переходит в её тело, фактически убивая её личность. Если всю Волю утрачивает он сам, ему необходимо восстановить хотя бы одно очко Воли, прежде чем он сможет предпринять новую попытку похищения.

Как обычно, состязание может получить как отрицательные, так и положительные модификаторы в зависимости от того, хочет ли жертва умереть и насколько чист её разум. Например, вселиться в тело потенциального самоубийцы, который только что накачал себя наркотиками, куда легче, чем в тело здорового человека, строящего массу планов на дальнейшую жизнь.

Примеры содружеств

Клуб

Будучи одной из самых безнравственных организаций бессмертных, клуб состоит из людей, которых почти никто не способен заподозрить в совершении преступлений: из хорошо воспитанных детей. Образовался клуб ещё в Венеции шестнадцатого столетия, когда сыновья и дочери богатых родителей обнаружили, что с каждым годом от них рождают всё больше, а прощают им – всё меньше.

Поскольку в Венеции этого времени всё ещё хватало несчастных детей, богатенькие наследники стали доводить их практически до черты самоубийства, после чего им удавалось вселиться в них благодаря особому ритуалу – и почти полному отсутствию защиты со стороны отчаявшихся жертв.

Клуб существует и по сей день: большинство его участников представлены всё теми же венецианцами, в то время как многие присоединились к движению позже. Приобретя всего очко Статуса в этом содружестве, персонаж получает доступ к развитию Слуг, Ресурсов, Статуса и Известности за половину стоимости. Тем не менее, такой ребёнок способен вселиться лишь в тело другого ребёнка, уже практически дошедшего до самоубийства.



Сюжетные зарисовки:

Дети есть дети

- Брат, сестра или друг персонажа отправляется в элитную школу для богатых подростков. Вскоре он начинает жаловаться, что никто не любит его и что у него совсем нет друзей. Поскольку родители не собираются предпринимать какие-либо меры по его вызволению из этой "тюрьмы", подросток совершает самоубийство. К счастью, врачам удаётся его спасти, однако домой тот возвращается *совершенно* другим.

- Заглянув в местный бар, персонажи замечают группу подростков, которые сидят в заведении с таким видом, словно они бывали здесь чаще любого другого посетителя. Из их шумного обсуждения становится ясно, что они обсуждают какой-то "набор очков". Один из подростков упоминает "промах", связанный с именем Митчелла Линкольна. Услышав это имя, протагонисты вспоминают, что Митчеллом был подросток, покончивший с собой при сомнительных обстоятельствах. Даже самое короткое расследование позволяет героям заметить, что в частной школе, расположенной где-то в городе, происходит удивительное количество самоубийств.

- Вампиры стараются контролировать любое выгодное предприятие – включая частные школы. Какое же удивление ждёт Сородича, который попытается подчинить себе руководство городской школы, но вместо этого обнаружит, что школа *уже* находится в руках других монстров. Мало того: она находится в руках вечных учеников, которые прожили на этом свете намного больше, чем сами Сородичи.



Искатели знаний

И напротив, Искатели знаний представляют собой одну из самых добродетельных организаций, занимающихся похищением чужих тел. Она зародилась ещё в Древней Греции в качестве группы наблюдателей, состоящей из традиционных философов, а несколько позже – и из ранних христиан. В первые века нашей эры они впитали и гностический взгляд на вселенную. Приблизительно в третьем веке они обнаружили себя в списке "еретиков", против которых развязала войну единая христианская церковь. Для того чтобы спасти себя и свои знания, они научились переходить в тела собственных врагов.

Никто не знает, существуют ли эти бессмертные гностики до сих пор, однако в мире хватает и более поздних наследников их философии. Среднестатистический Искатель живёт два столетия, на протяжении которых он собирает и распространяет гностические знания. По убеждению этих ритуалистов, все люди живут в Аду, и только постигнув истинную картину вселенной, они могут освободиться из плена своих грехов.

Искатели знаний способны развивать Медитативное сознание, Союзников и Контакты за половину стоимости, однако из-за привычки вселяться в тела людей, которые *сами* готовы расстаться с жизнью, в момент Вторжения они получают штраф, равный текущему запасу Воли соперника.



Сюжетные зарисовки:

В поисках истины

- По содружеству разносится слух о затворнике, который знает хотя бы несколько простых истин буквально обо всём на свете. Если герои смогут его найти, они смогут узнать ответы буквально на любые вопросы.

- В городе происходит несколько ограблений банков, которые характеризуются одной и той же аномалией. Забрав деньги, грабители немедленно падают замертво – однако после этого кто-то из заложников сам подхватывает сумки с деньгами и покидает здание. В действительности за серией ограблений стоит военизированная ветвь Искателей, которые хотят спонсировать операции своих коллег.

- Свора Прометидов узнаёт о существовании похитителей тел и приходит к выводу, что внедрения в человеческое тело будет достаточно для обретения подлинного человечества. Но так ли это?



Магический дар

В отличие от большинства похитителей, маги вселяются в чужие тела только временно – если только не изготовят особый амулет или другой артефакт, который будет символизировать окончательный переход в тело другого смертного. Кроме того, как правило, оккультные ритуалы не работают при попытках вселиться в другое мистическое существо наподобие Прометида, вампира или подменыша.

С позволения Рассказчика маг может получить возможность вселяться в таких существ ровно на сутки. Хотя в этом случае он получает доступ к способностям своей жертвы, обычно он просто не знает, как именно они функционируют – а потому может случайно убить сам себя или устроит локальную катастрофу.

Ритуал похищения тела может принять практически любую форму, однако с игромеханической точки зрения он представляет собой продолжительное состязание Манипулирования + Оккультизма против Решительности жертвы. Каждый бросок отражает 10 минут ритуального действия.

Обычно для проведения ритуала требуется наличие крови, волос или других биологических элементов жертвы. В качестве альтернативного варианта маг может вступить в продолжительный контакт с жертвой, чтобы лучше узнать её как личность.

Как только маг набирает сумму успехов, равную Воле жертвы, он вкладывает очко собственной Воли и вселяется в её тело на количество дней, равное 10 – Нравственности предыдущего хозяина тела. Сама жертва, напротив, попадает в прежнее тело мага.

Даже такое временное внедрение в чужое тело требует проверки Нравственности 4 уровня. Если маг попытается убить своё прежнее тело вместе с запертой в нём жертвой, ему придётся пройти отдельную проверку Нравственности, однако в случае успешного убийства он останется в новом теле навсегда (или до ближайшего повторения ритуала).

Дом Авалона

Несмотря на то, что название этого содружества восходит к острову фей из британской мифологии, сама организация была создана миланским богачом по имени Франко Италиони. Хотя у Франко была вполне счастливая жизнь, в какой-то момент он повстречал женщину, с которой захотел провести остатки своих дней. Увы, сама женщина находилась уже не в самом юном возрасте и страдала от целого ряда заболеваний. В надежде спасти её Франко выучил ритуал внедрения разума одного человека в тело другого.

Увы, ритуал носил только временный характер, и разум истинного хозяина тела то и дело появлялся на поверхности. А потому Франко стал разрабатывать ритуал, позволяющий переселить разум любимой в плоть жертвы до скончания времён. По иронии судьбы, когда он наконец изобрёл этот ритуал, его жена скончалась от старости.

Невзирая на неудачу Франко, его дело продолжило жить, и сегодня его потомки уже называют себя Домом Авалона – или, в более полной версии, Гардеробом дома Авалона. Участники содружества занимаются тем, что заставляют собственных жертв надевать магические амулеты, которые моментально лишают их воли и подавляют их личность. Фактически всё, что способен делать человек, надевший такой амулет, сводится к возможности дышать, моргать и принимать пищу. Именно эти люди, чаще всего именуемые просто *куклами*, и составляют "костюмы" в одноимённом Гардеробе содружества.

После того как жертва лишается воли, любой представитель содружества получает возможность вселиться в неё и использовать её в своих целях. Поскольку в Доме Авалона состоят в основном богатые и самодостаточные люди, как правило, они используют управление жертвами исключительно в целях увеселения.

Главный недостаток содружества заключается в том, что его представители могут вселяться только в людей, надевших специально изготовленный амулет. С другой стороны, его преимущество состоит в возможности развивать Ресурсы и Контакты за половину стоимости.

Сюжетные зарисовки:

Особый круг Ада

- Несколько промоутеров с амулетами на шеях и пустым выражением лица вручают протагонистам флаеры, приглашающие их на экскурсию в местный магазинчик диковинок. Витрины этого магазина заполнены всевозможными амулетами. Надев такой амулет, один из протагонистов чувствует, что утрачивает волю к жизни.
- На улицах действует новая банда, члены которой отличаются на удивление бесстрастным или даже *отсутствующим* выражением лица. В действительности члены банды представлены "куклами", в которых временно вселяются богачи, чтобы испытать острые ощущения во время совершения преступлений.
- Эшвудское аббатство выходит на членов Дома и обнаруживает, что не только его представители умеют превращать запретные ритуалы в источник безудержного веселья.

Семья Арчеров

Также известные как "ирландские цыгане" или "ирландские путешественники", представители кочевого народа *шелъта* веками бродят по Британским островам, подыскивая себе временные стоянки и используя суеверия местных для собственного обогащения. После того как одна из шелътских семей, носящая фамилию Арчер, попробовала выдать себя за местного аристократа, местные жители изгнали её из своих земель – и к удивлению Арчеров, к ним присоединились другие "цыгане", репутация которых также пострадала из-за несостоявшихся самозванцев.

Тогда Арчеры предприняли рискованное, но успешное путешествие в Америку, где продолжили выдавать себя за других людей. Трудно сказать, когда их старейшина, Бобби Арчер, впервые обнаружил у себя способность не просто *прикидываться* другими людьми, а буквально меняться с ними телами. Тем не менее, в последние пять-шесть десятилетий эта способность перешла и к другим "ирландским цыганам", и сегодня уже труднее встретить Арчера, неспособного к похищению тел, чем профессионального самозванца.

Будучи псевдоцыганской семьёй с теснейшими связями между собственными представителями, династия Арчеров получает пятидесятипроцентную скидку на приобретение Наставников и Союзников из числа других членов семьи. С другой стороны, по неизвестным причинам Арчеры способны вселяться других людей только при условии, что они будут находиться в состоянии опьянения или страдать от других отвлекающих факторов. До тех пор, пока Арчер собран, чуток и трезв, он попросту не способен прибегнуть к своим династическим силам и перенести свой разум в другого смертного.

Сюжетные зарисовки:

Игра в напёрстки

- Один из ирландских цыган вселяется в протагониста, пока он спит. За это короткое время он обнаруживает несколько компрометирующих персонажа улики и выкидывает их в окно.

Наутро он приходит за уликами в теле другого человека, а затем начинает шантажировать персонажа от лица ещё нескольких смертных, создавая сильнейшее впечатление, будто персонажем интересуется всесильное тайное общество.

- Одна из любимых игр ирландских цыган заключается в том, чтобы вселиться в тело спящего человека, заставить его совершить преступление, а за минуту до появления полиции выпрыгнуть из его разума назад в своё тело.

- Стая оборотней обнаруживает, что добрая половина местной шельтской семьи представлена волкокровными. К удивлению оборотней, ирландцы рассматривают их не столько как союзников, сколько как носителей особенно интересных тел.



Феномены

Как уже говорилось во многих книгах по **World of Darkness**, того обстоятельства, что в определённом руководстве раскрываются все секреты определённой мистической расы, недостаточно, чтобы заявлять об отсутствии каких-либо отклонений. Феноменами называются уникальные (и потенциально неповторимые) случаи вторжения одного человека в тело другого.

Бурая кислота

Проект "MKULTRA" (операция ЦРУ по созданию группы агентов с паранормальными способностями) закрылся ещё в 1973 году – и это не говоря о том, что сомнения в его необходимости открыто высказывались ещё в конце шестидесятых. Доктор Юджин Майклс, по образованию биохимик, предсказал закрытие проекта примерно за год до получения официального приказа свернуть программу. Поэтому ещё в 1972 году он отправился в Мексику, где продолжил ставить эксперименты уже на обычных людях.

Тем не менее, утратив богатое государственное финансирование, Юджин связался с местным наркокартелем. Едва ли следует удивляться тому, что несколько лет спустя на улицах Мексики (а немного позже – и других стран) появился наркотик, известный как Бурая кислота.

Фактически Бурая кислота представляет собой особую разновидность кетамина, приём которой заставляет жертву пройти проверку Выносливости + Решительности со штрафом, равным числу принятых доз (например, одна доза накладывает штраф -1, а приём сразу трёх – штраф -3). В случае провала наркоман обменивается телами с первым же человеком, на которого он посмотрит после приёма наркотика. Длительность обмена телами равна приблизительно двум часам за каждую дозу наркотика.

Сюжетные зарисовки:

Первая доза бесплатно

- Один из членов картеля "угощает" детей Бурой кислотой совершенно бесплатно. По мнению руководства картеля, дети отличаются редкой открытостью к любым необычным эффектам (включая наркотические), что позволяет найти идеальную пропорцию компонентов для создания Бурой кислоты, которая будет провоцировать обмен телами при каждом приёме.

- Полиция замечает местного дилера, который начинает бежать от неё со всех ног. Вспотев, дилер сам не замечает, как одна из доз Бурой кислота вступает в контакт с его кожей. Она растворяется в его поту и просачивается в его кожу. С этого момента на протяжении неизвестного (и потенциально неограниченного) срока дилер вынужден переселяться в тело любого человека, на которого он смотрит в текущий момент.

- Чудотворный наркотик доктора Майклса сделан из гоблинских фруктов – плодов, принесённых подменшами из Чащи. Стоит ли удивляться, что Бурая кислота действует на подменшей даже сильнее, чем на обычных людей?

Death.com

Никто не находит death.com самостоятельно – даже вбив эти буквы в адресную строку. Вместо этого сайт сам находит будущих жертв. Он присылает различным пользователям письма, в которых предлагает взглянуть на жизнь глазами других людей. Если пройти по ссылке, предложенной в подобном письме, можно увидеть массу видеороликов, которые демонстрируют разные моменты жизни других людей их собственными глазами.

Если человек проводит за просмотром подобных роликов более получаса, он вынужден пройти проверку Решительности + Самообладания. В случае провала герой становится жертвой компьютера, но получает последний шанс отойти от экрана. Он чувствует, что компьютер засасывает в себя его душу, жизнь, *сущность* – но ещё не успел добраться до самого главного. Спустя один час – и каждый час после этого – компьютер проходит проверку, равную своему бонусу экипировки +3. Как только он набирает сумму успехов, равную Воле протагониста, душа пользователя навсегда оказывается в базе данных компьютера. Теперь уже другие пользователи смогут наблюдать за жизнью глазами его бездушного тела.

Сюжетные зарисовки: Обнаружен вирус

- Программа death.com была создана несколькими компьютерными гениями, которые мечтали сотворить настоящую виртуальную реальность. К сожалению для них, им это удалось: и уже спустя несколько часов после триумфа создатели оказались первыми жертвами собственного творения. Их души всё ещё находятся где-то среди ранних "видеороликов" сервера.

- Сайт не мог бы распространяться сам по себе. Как и любому другому серверу, ему был необходим администратор. Поэтому сайт проник в разум простого провайдера, который с этого момента превратился в живой Интернет-сервер. Несмотря на то, что он вынужден помогать сайту развиваться, в действительности он ещё помнит о своей человеческой личности и пытается вырваться из-под контроля собственного видеосервера.

- Возможно, всё куда проще: не было никакой команды компьютерных гениев или разумных вирусов, способных проникать напрямую в человеческое сознание. Где-то в Америке живёт один-единственный похититель тел, создавший уникальный софт для наблюдения за чужими жизнями. Найдите его и удалите компьютерный код – и сайт навсегда отправится в корзину.

Новые Преимущества

Особый язык (•)

Эффект: Это Преимущество наделяет похитителя тел способностью понимать и использовать тайный язык, который позволяет ему общаться с другими обладателями этой характеристики без опасений, что его подслушают.

Группа поддержки (••)

Требование: Статус в содружестве •

Эффект: Жизнь с постоянной сменой личностей, тел и даже мест проживания может понемногу сводить похитителя с ума. Группа поддержки напоминает ему, что хотя бы в этом он не одинок. При проверках на получение отклонений протагонист может вложить очко Воли, чтобы добавить +3 дайса к броску.

Амулет (•• или ••••)

Эффект: Амулет обладает одним из нескольких близких типов воздействия. Прежде всего, он может повышать любой Атрибут по выбору игроку на +1 или +2 уровня, хотя это и не позволяет превышать стандартный человеческий максимум из пяти пунктов.

Во-вторых, он может позволить похитителю тел остаться в плоти своей жертвы даже после того, как по обычным правилам ему нужно будет вернуться назад в своё тело – но лишь при условии, что на тело жертвы будет надет этот амулет.

В-третьих, амулет может хранить в себе одно мистическое Преимущество, которое похититель сможет переносить с собой из тела в тело – само собой, это необходимо только в тех случаях, когда Преимущества каким-либо образом связаны с родным телом протагониста.

На втором уровне этого Преимущества игроку нужно выбрать только один из этих эффектов. На четвёртом он может либо повысить Атрибут сразу на +2 уровня вместо +1, либо скомбинировать любые два эффекта (например, повышение Атрибута на +1 уровень и возможность оставаться в чужом теле дольше, чем обычно).

Эмоциональное побуждение (••••)

Эффект: Коснувшись жертвы или заговорив с ней, персонаж может пройти проверку Манипулирования + Убеждения против Самообладания жертвы. Если ему удаётся набрать больше успехов, жертва начинает испытывать любые эмоции сильнее, чем обычно. Всякий раз, когда на протяжении *ближайших суток* она будет сталкиваться с возможностью совершить определённое действие для утоления своих желаний (например, наброситься на обидчика), ей придётся вкладывать по очку Воли и проходить проверки Решительности + Самообладания. Удержаться от совершения таких действий жертве удаётся только в случае успеха.

Похищение удачи (••••)

Эффект: Пройдя проверку Сообразительности + Обмана против Решительности жертвы, персонаж блокирует равнозначное число успехов при ближайшей проверке жертвы (например, если у него выпадает четыре успеха, жертва лишится четырёх успехов в собственной проверке). Более того, ближайший бросок самого похитителя тел получит бонус +1. В случае исключительного успеха он получает сразу +3 дайса к ближайшей проверке.

Тем не менее, если похититель тел прибегает к этой способности больше трёх раз в день, то начиная с четвёртого сама *категория успеха* меняется на предыдущую: исключительный успех становится обычным, простой успех провалом, а провал – полным провалом.

Полный же провал в такой проверке не только лишает похитителя тел доступа к этой способности на целые сутки, но и создаёт штраф -1 на любое ближайшее действие. Если при совершении этого действия персонаж не получит ни одного успеха, вместо простого провала его ожидает *полный*.

Развращение (**)**

Эффект: Как правило, похитителям тел несколько легче вселяться в людей, погрузившихся в пучины безумия и порока. С этой целью некоторые из них научились ослаблять нравственные принципы будущих жертв. Каким бы образом это ни делал протагонист (через создание проклятых амулетов, личные беседы с жертвой или сеансы гипноза), каждую неделю он проходит проверку Манипулирования + Сообразительности против Решительности + Самообладания жертвы.

Как только ему удаётся набрать сумму успехов, равную удвоенному значению Воли жертвы, та утрачивает один уровень Нравственности.

Тем не менее, обращение к этой способности само считается преступлением против Нравственности 2 уровня.

Ловкость рук (**)**

Эффект: Некоторые похитители тел отличаются способностью к краже не только тел, но и физического облика неподвижных объектов. Пройдя проверку Сообразительности + Обмана против самой высокой Решительности среди наблюдателей, вор может заменить облик одного предмета, которого он касается в настоящий момент, на облик другого. Например, зайдя в музей с тростью, он может коснуться древнего артефакта и поменять облик этих двух предметов местами. После этого он сможет оставить в музее трость, замаскированную под артефакт, а с собой взять подлинную реликвию – в виде трости.

Эффект длится сцену.

Кража восприятия (**)**

Эффект: Коснувшись жертвы и пройдя проверку Сообразительности + Эмпатии против её Решительности, похититель тел может позаимствовать одно из чувств жертвы (например, зрение или слух) до окончания сцены. Сама жертва не лишается своего восприятия и не понимает, что за её жизнью следят её же собственными глазами.

Кража способностей (**)**

Эффект: Пройдя проверку Интеллекта + Оккультизма против Решительности + Сверхъестественной характеристики жертвы, протагонист крадёт одну из её мистических сил. Например, он может похитить способность мага к сотворению определённых заклинаний или способность вампира гипнотизировать окружающих. Эффект остаётся в силе на протяжении сцены: после этого похититель утрачивает новообретённую силу, и она возвращается к предыдущему владельцу.

Если у вас возникают сомнения в том, что похититель может украсть определённую способность, скорее всего, правильным ответом будет "*нет*".

Неприметность (••)

Эффект: Пройдя проверку Решительности + Скрытности, похититель тел сливается с толпой и налагает на любые попытки обнаружить его штраф, равный полученным успехам. Эффект длится до окончания сцены.

Похищение Здоровья (•••)

Эффект: Коснувшись жертвы и пройдя проверку Интеллекта + Медицины против её Выносливости, похититель тел забирает у неё по одному очку Здоровья за каждый успех. Всего он может похитить лишь несколько очков Здоровья, максимальное число которых равно его собственной Выносливости. В начале следующей же сцены Здоровье возвращается к владельцу.

Похищение Воли (••••)

Эффект: Пройдя проверку Интеллекта + Внуительности против Решительности + Самообладания жертвы, похититель тел понижает её запас Воли на соответствующее число пунктов. В случае исключительного успеха он также забирает одно очко Воли себе.

Глава третья: Чистейшие

Даже кровавый купельщик может погибнуть от выстрела в голову, и даже самый опытный похититель тел едва ли сумеет переметнуться в другого смертного, если его переедет восемнадцатиколёсная фура. Подлинного бессмертия добиваются только самые волевые, талантливые или просто удачливые оккультисты – главными среди которых всегда оставались Чистейшие.

Как и в случае с большинством бессмертных, в мире не существует одной легкоопределимой "группы" Чистейших. Практически каждый из них находит свой собственный путь к бессмертию, хотя некоторые и прибегают к похожим практикам или читают одни и те же древние тексты.

Если не погружаться в детали, Чистейшим можно назвать любого бессмертного человека, который умертвил себя в ходе особого ритуала и позволил своему разуму превратиться в своеобразного духа, напоминающего обитателей Тени. Вскоре после ритуального самоубийства Чистейший возвращается в тело, которое крепнет и молодеет, приобретая приблизительно тот вид, в котором оно находилось между 20 и 30 годами жизни. Но что важнее всего, с этого момента Чистейший сможет возродиться даже после убийства, гибели, суицида и других инцидентов, которые в случае с простыми людьми считаются абсолютно фатальными.

Три пути очищения

Как уже говорилось, в действительности существуют сотни различных путей "очищения" человека от смерти. Тем не менее, всех их можно условно подразделить на три направления. Первый, безымянный путь, считается самым лёгким и в то же время самым опасным. Он требует от человека долгих месяцев или даже лет медитации, которая оканчивается выходом в царство Тени. Как только такой человек физически переходит в мир духов, он должен немедленно совершить самоубийство. Если он сделает это достаточно быстро, его *душа* превратится в *духа*, наделив его абсолютным бессмертием.

Два более надёжных пути называются *внешним* и *внутренним*. Первый заключается в создании алхимического снадобья, сущность которого метафизически отражает душу самого человека. Выпив такое снадобье, человек выходит из тела и видит, как его плоть стремительно увядает. Следующие несколько дней он просто бродит вокруг тела подобно призраку, пока наконец его плоть не начинает молодеть и набираться сил. В этот момент призрак чувствует, что ему пришло время вернуться назад – и как только он входит в собственное тело, оно окончательно принимает тот облик, которым обладало немногим позже двадцати лет жизни.

Внутренний путь заключается в обнаружении локуса – места, в котором мир духом соприкасается с миром плоти. Несмотря на название самого пути, обратиться к нему человек может только при помощи ассистента, который знает о его цели и готов провести череду священных обрядов, необходимых для воскрешения оккультиста. После длительной медитации или молитвы посреди локуса оккультист должен убить себя или доверить роковой удар своему помощнику.

После смерти оккультиста ассистент должен как можно быстрее обработать его тело в соответствии с различными мистическими практиками: например, некоторые традиции воскрешения требуют нанесения татуировок, в то время как другие напоминают египетский ритуал мумификации. После этого ассистент вызывает к душе оккультиста и предлагает ей

возвратиться в тело. В случае успеха оккультист действительно пробуждается в своём обновлённом теле и обретает подлинное бессмертие.

Разум, душа и дух

На протяжении этой главы речь то и дело заходит о разуме, духе, сущности, личности или душе человека. Поскольку Чистейшие представляют собой своего рода духов, отдалённо похожих на обитателей Тени, все эти понятия в определённой степени заменяют друг друга.

История и общество

Чистейшие образуют единые коллективы даже реже, чем кровавые купельщики и похитители тел. С другой стороны, многим из них доподлинно известно о существовании других Чистейших по двум причинам. Прежде всего, некоторые из них прожили уже несколько тысячелетий или хотя бы веков, а потому научились замечать других бессмертных существ, даже если они и выглядят как обычные люди. Во-вторых, почти каждый из них основывал Ритуал очищения на текстах и формулах других Чистейших. Наконец, некоторым секрет бессмертия открыли наставники, которые сами давным-давно вступили в ряды этих вечных существ.

В целом считается, что все три пути к очищению появились не больше двух-трёх тысячелетий назад. Во всяком случае, даже по-настоящему древние представители этой разрозненной расы бессмертных рассказывают, что они прожили около двух тысяч лет и слышали об оккультистах, которые обрели бессмертие ещё приблизительно за тысячу лет до них. Ни один из Чистейших, утверждающих, что он провёл Ритуал очищения больше трёх тысяч лет назад, не сумел привести хоть сколько-нибудь убедительных доказательств своего возраста.

Так или иначе, тексты и формулы, позволяющие человеку очистить свою душу, чаще всего встречаются в китайских и египетских источниках. Китайские оккультисты в основном полагаются на принципы таоистской алхимии (так называемый "внешний путь"), в то время как египтяне прибегали в первую очередь к использованию локусов ("внутреннему пути"). Впрочем, известны и другие источники ритуалов наподобие древнегреческих папирусов, старинных арабских текстов и слухов о запретных йогических ритуалах.

Наставничество

Хотя в мире хватает Чистейших, которые обрели бессмертие самостоятельно, многие провели Ритуал очищения под руководством наставника. Прежде всего это объясняется тем, что Чистейшие сами иногда ищут потенциальных спутников для своей вечной жизни. Кроме того, иногда Чистейшие просто видят, что оккультист, готовящийся к ритуалу, вот-вот допустит фатальную ошибку – и предлагают ему помощь из милосердия. Они знают, что приблизительно в одном из шести случаев ритуал оканчивается смертью мистика без последующего возрождения – и не хотят, чтобы талантливый человек ненамеренно совершил самоубийство.

Наконец, наставником может быть и другое создание, не имеющее прямого отношения к Чистейшим. Дух, навсегда изгнанный из мира плоти, может искать себе протекже, который будет служить ему до конца времён. Чёрный маг может заключить с человеком сделку, пообещав ему бессмертие взамен на сотрудничество. То же касается и других непостижимых созданий, обладающих ещё более опосредованной связью с Тенью.

Отношения со сверхъестественным миром

Из всех обитателей Мира Тьмы Чистейшие чаще всего встречаются с призраками. Они постоянно хоронят друзей и врагов или попросту привлекают к себе внимание мёртвых людей, которые не понимают, почему Чистейший раз за разом возвращается к жизни, в то время как они не могут даже принять материальный облик.

С вампирами Чистейшие сталкиваются на удивление редко. Мало того, что при всём своём бессмертии Проклятые ведут исключительно ночной образ жизни, так ещё кровь Чистейших не приносит им ни малейшего насыщения и заодно защищает Чистейшего от превращения в гуля или Сородича.

Немногим чаще Чистейшие связываются и с магами. Безусловно, колдунам может быть интересно поговорить с человеком, прожившим на земле несколько сотен лет, однако в целом Чистейшие слишком мало знают о тех сторонах космологии, которые интересуют магов.

Пожалуй, самые любопытные отношения у Чистейших складываются с оборотнями. Эти самопровозглашённые хранители границ видят в Чистейших аналог воплощённых духов и относятся к ним соответственно. Чистейший, который служит самым порочным обитателям Тени, считается среди оборотней очередным (даже если и чрезвычайно могущественным) рабом Хисила. Чистейший, предпочитающий управлять духами или избегать их, напротив, может стать ценным союзником сразу для нескольких поколений оборотней. В иных случаях оборотни могут даже считать Чистейшего своим другом, хотя *обычно* они просто не доверяют этим бессмертным людям в достаточной степени, чтобы делиться с ними своими тайнами.

Роли Чистейших

В своей прежней жизни Чистейшие не просто мечтали о бессмертии – они провели годы в исследованиях, медитации и самосовершенствовании, а под конец даже рискнули жизнью для достижения заветного результата. Однако с этой задачей они уже справились – может быть, незадолго до начала игры, а возможно, ещё за тысячи лет до рождения современной цивилизации.

А это значит, что с каждым прошедшим годом для Чистейшего всё острее встаёт вопрос о поиске смысла своей вечной жизни. Конечно, среди Чистейших хватает простых гедонистов и грешников, живущих одним днём (или одним столетием) без малейших попыток поставить перед собой хоть сколько-нибудь серьёзную задачу. Однако даже самая комфортная жизнь со временем надоедает. В конечном счёте подобного гедонисту начинает хотеться чего-то большего. Ему хочется видеть перед собой цель, ради которой он будет подниматься с кровати каждое утро.

И это не говоря о Чистейших, которые обрели бессмертие именно для того, чтобы защищать человечество, познавать тайны вселенной или направлять человечество в плодотворное русло. Хватает Чистейших, которые *с самого начала* связывали понятия вечной жизни и вечной службы – какую бы силу, религию или другой идеал они ни ставили над собой.

Так чем может заниматься Чистейший на протяжении самой буквальной *вечности*?

Посланники Тени в мире людей

Мало того, что Чистейшие обрели свои силы за счёт прямого контакта с загадочным царством духов – они и сами считаются духами невысокого Ранга. Вне зависимости от того, собирались ли они служить Тени ещё со своих смертных лет или же начали помогать духам спустя несколько сотен лет после своего воскрешения, многие из Чистейших гордятся тем, что они занимают определённую позицию в спиритической иерархии. Они могут мнить себя частью определённого "хора" или "двора" духов или напрямую служить грандиозным сущностям, определяющий облик Тени.

Самые талантливые из Чистейших в конечном счёте поступают на службу к настоящим полубогам, если даже не *буквальным* богам мира духов. И эти отношения могут оказаться взаимными. Хотя куда вероятнее предположить, что это Чистейший будет служить духу 6 Ранга, а не наоборот, мудрый дух никогда не даст опытного помощника в обиду. Иными словами, если некоторые из Чистейших только *считают* себя частью спиритической иерархии, то многие входят в неё в прямом смысле этого слова.

Защитники человечества

Чистейшие абсолютно бессмертны. Они видят духов и призраков, обладают нечеловеческими способностями и нередко способны решить проблему, просто связавшись с могущественным обитателем Тени – или его агентом в лице другого Чистейшего.

Некоторые из подобных защитников ведут образ жизни, который бы показался до боли знакомым любому последователю Бдения. Они ищут тех, кто наживается за счёт человечества, и используют свои силы в попытке осветить тьму, обступившую этот мир.

Другие живут преимущественно ради самих себя, но предлагают своё покровительство всем, кто кажется им достойным спасения.

Наконец, отсутствие полноценных содружеств и организаций в мире Чистейших не означает, что у них не бывает собственных идеологий. Ещё будучи смертным, будущий ритуалист мог наткнуться на древнеегипетский текст или эллинистический трактат, изображающий бессмертных как вечных заступников человечества. Возможно, ритуалист

потому и начал поиски бессмертия, что хотел получить шанс пополнить ряды священного воинства.

Серые кардиналы

Даже за несколько десятилетий Чистейший вполне может накопить достаточно денег и сведений об окружающих, чтобы стать заметной фигурой в местном сообществе. Если при этом он будет спонсировать деятельность политикой, духовных лиц и других влиятельных персон, его власть будет распространяться на всё более отдалённые сферы человеческой жизни, пока Чистейший не станет одной из самых важных фигур городской или региональной политики.

Кроме того, если Чистейший не брезгует грязными методами (вроде слежения за окружающими во время призрачных путешествий или старого доброго устранения неугодных лиц), он может добиться немыслимой степени контроля над местными жителями. И если обычно серые кардиналы стараются не перегнуть палку, чтобы за ними не выслали целый эскадрон элитных убийц, то Чистейшему следует опасаться лишь временной смерти, после которой ему придётся создавать себе *очередную* фальшивую личность.

Исследователи Тени

Чистейшим не обязательно считать себя частью иного мира, чтобы веками изучать его тайны. Многие из них хорошо понимают, что связь между Тенью и миром плоти обладает двусторонним характером, и любые изменения в Тени могут способствовать переменам в мире людей. Некоторые из Чистейших экспериментируют с подобными изменениями в надежде создать идеальный вариант мира плоти (или просто развлечься), в то время как другие ограничиваются "простым" изучением безграничного мира идей и эмоций, которым, в сущности, и является Тень. Устав от серого царства смертных, Чистейший и вовсе может переселиться в мир духов на "считанные десятилетия", чтобы затем вернуться в полузабытый мир смертных и насладиться изучением его новшеств.

Создание Чистейшего

Основные шаги создания Чистейшего следуют правилам, описанным ещё в **World of Darkness Rulebook**. Тем не менее, они получают шесть дополнительных очков Навыков, хотя бы одно из которых должно уйти на повышение Оккультизма, и распределяют четыре пункта между особыми силами: спиритическими Нумина и Сиддхами. Впрочем, поскольку один из этих четырёх пунктов должен быть вложен в способность *Выход из тела*, фактически игрок получает только три пункта на свободное распределение между Сиддхами и Нумина.

Наконец, Чистейшие получают 10 очков Преимуществ вместо 7 и могут выбирать некоторые уникальные Преимущества, описанные в конце этой главы.

Как и в случае с простыми людьми, Чистейшие начинают игру с седьмым уровнем Нравственности.



А это не мало?

Ознакомившись с правилами создания персонажей, читатель может задаться вопросом, не слишком ли мало очков Чистейшие получают в начале игры. В конце концов, речь идёт о существах, большинство из которых провели на земле десятки, если не сотни лет.

На этот вопрос существуют по меньшей мере три разных ответа. Прежде всего, бессмертие не всегда равноценно непрерывной деятельности. Чистейший вполне мог провести несколько веков в утолении своих пороков и поиске развлечений. Его могли погрузить в длительный сон колдуны или демоны, а могли заточить в темнице смертные инквизиторы. Чистейший мог погрузиться в глубины Тени и потерять рассудок, который ему удалось восстановить только спустя несколько десятилетий. В конечном счёте, он мог просто забыть отдельные сведения или навыки.

А кроме того, сам факт бессмертия персонажа не означает, что он *уже* прожил хотя бы одно столетие. Вполне возможно, что к началу истории он ещё не успел исчерпать тот запас лет, которыми здоровье наделило его изначально.

Если вы всё же считаете, что персонаж должен был многому научиться за свой долгий жизненный путь, Рассказчик может прибегнуть к двум другим вариантам. Прежде всего, он может просто наделить персонажа небольшим бонусом к характеристикам, которые, по мнению игрока, и развивал бессмертный на протяжении своей жизни.

Кроме того, он может просто выделить определённую сумму стартовых очков опыта, которые игрок может перераспределить по собственному усмотрению. В целом считайте, что активный двухсотлетний или малоактивный трёхсотлетний человек получает 50 очков опыта. 75 очков получает активный трёхсотлетний или малоактивный четырёхсотпятидесятилетний Чистейший. Оккультист, активно развивавший свои способности на протяжении четырёхсот лет или просто проведший на земле шесть веков без особого сосредоточения на саморазвитии, получает 120 очков опыта.



Развитие за очки опыта

Атрибут	Новый уровень x5
Навык	Новый уровень x3
Специализация	3 очка опыта
Преимущество	Новый уровень x2
Нравственность	Новый уровень x3
Ци	Новый уровень x8
Сиддх	Новый уровень x7
Спиритический Нумен	10 очков опыта
Воля	8 очков опыта

Неотъемлемые способности

Чистейший выглядит как молодой человек, которому лишь недавно перевалило за двадцать. Любые шрамы, татуировки, ожоги и даже пирсинг пропадают с его тела через несколько дней после появления, если только Чистейший не пометит это изменение в своём облике особым знаком и не вложит пункт Воли в добавление нового визуального элемента к своему внешнему виду.

Кроме того, Чистейшие неуязвимы к заболеваниям, получают +2 дайса к сопротивлению яду и устраняют по очку тупого урона каждые 5 минут, по очку летального каждые 4 часа и по очку аггравированного – каждые 12 часов. С другой стороны, Чистейшие не способны развивать Преимущества, ускоряющие лечение: вышеописанные сроки представляют собой одновременно универсальную и максимальную скорость исцеления ран.

Чистейшие постоянно видят духов и призраков, хотя могут временно приглушать эту способность простым усилием воли. В дополнение к этому, они могут проходить проверку Сообразительности + Самообладания для обнаружения граней, локусов и других сверхъестественных феноменов, находящихся неподалёку от них самих.

Обратите внимание, что Чистейшие не способны заглядывать в Тень без особых способностей. Они видят и слышат только тех духов и призраков, которые находятся в состоянии Сумрака.

Воскрешение

Пожалуй, главной особенностью всех Чистейших можно с уверенностью назвать их подлинное и практически безоговорочное *бессмертие*. Когда такой персонаж погибает, его разум мгновенно переносится в царство духов, где тот и остаётся до тех пор, пока не сумеет возродить своё тело. Для воскрешения сравнительно неповреждённого тела персонажу достаточно вложить 5 очков Эссенции. Если его тело расчленено, изуродовано или попросту уничтожено, персонаж должен вложить по одному дополнительному очку Эссенции за каждое очко Размера, на которое “сократилось” его тело к моменту воскрешения. Например, для создания тела из горстки пепла герою придётся вложить все пять очков Эссенции.

Если персонаж не в состоянии вложить эти пункты Эссенции разом, он может тратить их по одному, однако учтите, что пока он восстанавливает запасы Эссенции, его тело может начать гнить. В этом случае персонаж должен потратить ещё от одного до нескольких пунктов Эссенции, чтобы устранить последствия разложения.

Воскрешённый персонаж обладает только одной пустой клеткой Здоровья: остальные заполняются аггравированным ураном.

Убить бессмертного

Отобрать жизнь Чистейшего можно только в достаточно редких и специфических обстоятельствах. Для этого нападающему необходимо застать бессмертного в его астральном обличье и высосать из него как все очки Корпуса, так и все пункты Эссенции.

То же произойдёт, если враждебный эффект, аномалия, сила природы или противник сумеет разрушить разум Чистейшего в тот момент, когда у него не останется ни одного пункта Эссенции для восстановления.

В одном из этих редчайших случаев тело Чистейшего падает наземь и начинает разлагаться с обычной скоростью (в отличие от противоестественных трупов Сородичей, тело Чистейшего не пытается “догнать” свой истинный возраст).

Что происходит с самим Чистейшим *как личностью*, до сих пор остаётся загадкой для оккультистов и мистиков по всему миру. Он не оставляет по себе призрака или другой осколочной личности. Возродить его или призвать из глубин загробного мира не в состоянии даже самый могущественный заклинатель.

Новое Достоинство:

Ци

Ещё одним важным условием жизни Чистейших служит наличие внутренней силы, отражающей прочность их связи с Тенью. Фактически эта энергия, *Ци*, представляет собой Сверхъестественную характеристику наподобие Гнозиса магов или Древнего зова оборотней.

Тем не менее, Ци измеряется только по пятибалльной, а не десятибалльной шкале, а её основной функцией служит определение объёмов Эссенции, которые персонаж может хранить в своём теле и тратить в пределах раунда.

Впрочем, помимо этого Ци наделяет Чистейшего дополнительной защитой от сверхъестественного воздействия: например, если обычные смертные сопротивляются гипнотическим силам только при помощи Самообладания, Чистейший проходит защитные проверки Самообладания + Ци.

И наконец, эта характеристика наделяет Чистейшего спиритическим Рангом, который заставляет духов относиться к нему с куда большим уважением, чем к большинству людей или даже оборотней.

Персонаж начинает игру только с первым уровнем Ци, однако может приобретать дополнительные уровни за очки опыта.

Уровень Ци	Максимум Эссенции/ Эссенция за раунд	Спиритический Ранг
1	6/1	2
2	9/1	2
3	12/2	3
4	15/2	3
5	20/3	4

Эссенция

Будучи скорее духами во плоти, чем простыми людьми, Чистейшие не способны порождать Эссенцию своими поступками, ритуалами или другими методами. Вместо этого они должны найти локус и пройти проверку Внутренности + Сообразительности + самого локуса. Каждый успех наделяет Чистейшего одним пунктом Эссенции, хотя за день из одного локуса можно вытянуть лишь определённую сумму очков, которые не превышают троекратного значения локуса.

В дополнение к этому, Чистейшие могут похищать Эссенцию у других существ, наделённых этой энергией (например – у других Чистейших). Для этого им достаточно прикоснуться к жертве и пройти проверку Внушительности + Решительности + Ци против аналогичного броска жертвы. В случае победы похититель высасывает из жертвы Эссенцию в размере полученных успехов.

В целом Эссенция нужна Чистейшим для того, чтобы:

- активировать Сиддх
- прибегнуть к спиритическим Нумина
- наделить себя способностью видеть мир духов или царство людей во время пребывания в *другом* мире (такая способность стоит один пункт Эссенции за сцену)
- мгновенно устранить очко тупого или летального урона, одновременно с этим остановив кровотечение (стоит очко Эссенции)
- избавиться от аггравированного урона (по три пункта Эссенции за каждый уровень урона).
- устранить по очку повреждений, нанесённых эфемерному телу Чистейшего (по очку Эссенции за каждый пункт урона).
- передать Эссенцию призраку или духу в качестве взятки или вознаграждения
- воскреснуть по вышеописанным правилам

Спиритические Нумина

Чистейшие обладают доступом к большинству Нумина, описанных в книгах **World of Darkness Rulebook** и **Book of Spirits**. В целом считайте, что если та или иная способность позволяет Чистейшему телепатически общаться со смертными, тратить Эссенцию для лечения ран, исчезать из поля зрения простых людей, отключать электронику на расстоянии, засекать локусы или духов либо просто атаковать жертв на расстоянии (например, обрушивая на них окружающие предметы), *скорее всего*, Рассказчику следует открыть персонажу доступ к подобной способности.

С точки зрения стоимости она считается спиритическим Нуменом и требует траты 10 очков опыта.

Сиддхи

В переводе с тамильского (южноиндийского) языка "Сиддхи" означает "саморазвитие" или "достижение". С игровой точки зрения Сиддхами называются уникальные силы, доступные только Чистейшим. Каждая из них обладает тремя различными уровнями, которые персонаж должен приобретать по отдельности (по цене *новый уровень x7*).

В тех редких случаях, когда определённая сила требует от персонажа вложения большего объёма Эссенции, чем он может потратить за раунд, он способен вкладывать первые несколько пунктов "впустую", пока с началом определённого раунда их запас не достигнет необходимого объёма. Например, для активации силы, требующей двух очков Эссенции, обладатель первого уровня Ци может вложить один пункт Эссенции в первом раунде, а второй – в следующем. Эффект вступит в силу во втором раунде.

Вуаль и симпатическая магия

Хотя большинство Чистейших не разбираются ни в настоящей магии, ни в терминологии оборотней, Рассказчику рекомендуется назначать модификаторы к активации тех Сиддхов, которые влияют на другой мир или жертв, находящихся на большом расстоянии. В этих целях вы можете использовать правила симпатической магии, а также налагать штрафы (или, напротив, назначать бонусы) в зависимости от плотности местной Вуали.

Управление

Воздействие на духов •: Пройдя проверку Манипулирования + Эмпатии + Ци, персонаж заставляет духа испытывать совершенно определённое чувство (например, гнев или радость).

Воздействие на людей ••: Вложив пункт Эссенции и пройдя проверку Манипулирования + Коммуникабельности + Ци, персонаж может вызвать определённые эмоции у человека, животного или даже сверхъестественного существа. Мало того, приписав себе небольшой штраф, он может направить эту способность сразу на целую группу существ (от 2 до 5 жертв налагают штраф -1, от 6 до 10 – штраф -2, от 11 до 30 – штраф -3, а штраф -4 и вовсе позволяет воздействовать на толпу численностью до ста индивидов).

Подчинение •••: Вложив сразу два очка Эссенции и одно очко Воли, Чистейший проходит проверку Внушительности + Запугивания + Ци против Сопротивления призрака или духа. Каждый успех позволяет отдать жертве один приказ, который она постарается выполнить.

Взгляд за ширму

Дальновидение •: Эта способность позволяет бессмертному видеть и слышать то, что находится или происходит в Тени рядом с его целью. Вложив пункт Эссенции, персонаж замирает на месте и начинает вглядываться в Тень. Каждый раунд он проходит проверку Сообразительности + Расследования + Ци. Как только ему удаётся накопить пять успехов, он начинает видеть и слышать всё, что происходит в Тени рядом с его избранником.

Эфирное путешествие ••: Персонаж тратит очко Эссенции и проходит проверку Внушительности + Экспрессии + Ци. Каждый бросок занимает десять минут. Накопив десять успехов, он создаёт иллюзию своего тела на расстоянии. Иллюзорная копия персонажа неуязвима к материальным источникам опасности и способна даже к прохождению сквозь стены.

Невидимая тропа •••: Вложив сразу 3 очка Эссенции, Чистейший проходит по одной проверке Манипулирования + Атлетики + Ци за час. Как только он набирает пятнадцать

успехов, его тело переносится в другую точку материального мира, "сокращая" расстояние благодаря мгновенному визиту в Тень. Если персонаж хочет взять с собой спутника или транспортное средство, он должен вложить шесть очков Эссенции вместо трёх и потратить два очка Воли.

Выход из тела

Спиритическая проекция •: Персонаж ложится на спину и проходит проверку Решительности + Расследования + Ци. В случае успеха он моментально выходит из тела и переносится в Тень (и именно Тень, а не промежуточное состояние Сумрака). Для того чтобы вернуться назад, ему нужно найти в Тени локус и снова пройти вышеописанную проверку. Где бы ни находился локус, эфемерное тело протагониста переносится обратно в материальную оболочку.

Обратите внимание, что Чистейшие обязательно должны приобрести этот уровень *Выхода из тела* за один из четырёх стартовых пунктов.

Сумеречная проекция ••: Вложив очко Эссенции и сделав бросок на Самообладание + Оккультизм + Ци своего персонажа, игрок позволяет Чистейшему перейти в состояние Сумрака. В этом состоянии он способен незримо наблюдать за своими врагами или соперниками, общаться с призраками или просто скрываться от преследователей. Возвращение в материальный мир требует обнаружения локуса и повтора вышеуказанной проверки.

Загробная проекция •••: Пожертвовав сразу тремя очками Эссенции, персонаж проходит по одной проверке Сообразительности + Оккультизма + Ци каждые 10 минут. Как только он набирает пять успехов, его тело переносится в загробный мир. Для того чтобы вернуться, персонаж должен пройти всё ту же проверку Сообразительности + Оккультизма + Ци, на этот раз делая по броску за раунд. Та же проверка позволяет ему перейти в Сумрак и Тень.

Развоплощение

Лёгкий шаг •: Пройдя проверку Ловкости + Атлетики + Ци, персонаж переносит заметную часть своего веса в Тень. До окончания сцены он получает только тупой урон от падений и может ходить по воде, стеклу и другим сверхтонким поверхностям.

Нарушение границ ••: Вложив пункт Эссенции и пройдя проверку Сообразительности + Кражи + Ци, персонаж способен пройти сквозь стену или другой объект, толщина которого не превышает трёх футов (приблизительно метра).

Сумеречный шаг •••: Вложив очко Воли и два пункта Эссенции, а также пройдя проверку Внушительности + Атлетики + Ци, персонаж переходит в Сумрак до окончания сцены.

Спиритическая защита

Экзорцизм •: Пожертвовав очком Воли и пройдя проверку Внушительности + Убеждения + Ци против Могущества + Сопротивления призрака или духа, Чистейший изгоняет жертву из мира людей на сутки.

Касание жизни и смерти ••: Эта способность позволяет как убивать, так исцелять духов и призраков. Потратив очко Эссенции и сделав бросок на Сообразительность + Медицину + Ци своего персонажа, игрок либо исцеляет по очку урона за каждый успех, либо наносит ему летальный урон. Вложение очка Воли делает урон аггравированным.

Массовое изгнание •••: Персонаж тратит сразу три пункта Эссенции и два очка Воли. После этого игрок делает бросок на Решительность + Запугивание персонажа, а все жертвы в пределах 20 ярдов от протагониста проходят проверку Сопротивления. В случае провала они покидают мир смертных на сутки.

Зов

Приглашение •: Эта способность позволяет герою вызвать к себе либо совершенно конкретного духа (не призрака!), либо обитателя Тени, подходящего под определённую категорию (например, любого из духов грозы).

Вложив пункт Эссенции, Чистейший начинает продолжительную проверку Внутренности + Убеждения + Ци против Сопротивления духа. Как только он набирает сумму успехов, вдвое превышающую самый развитый Атрибут духа, тот появляется перед ним.

Дух не обязан подчиняться герою, однако ему в любом случае придётся выслушать, что тот предлагает.

Беседа с тенью ••: Вторая способность Зова дублирует первую, но повышает стоимость до двух пунктов Эссенции, заменяет проверку на Манипулирование + Коммуникабельность + Ци и позволит вызывать души мёртвых людей.

Указ •••: Вложив два пункта Эссенции, персонаж приступает к проверке Сообразительности + Запугивания + Ци против Могущества + Сопротивления духа (не призрака). Накопив сумму успехов, которая в два раза превышает самый развитый Атрибут духа, герой заставляет того явиться на землю. Если персонаж вложит очко Воли, дух немедленно материализуется.

Оберег

Каждая способность этого Сиддха требует от персонажа продолжительной проверки и накопления 5, 10 или 15 успехов в зависимости от уровня самой способности. Каждый бросок занимает десять минут. Для активации оберега персонаж должен физически обойти по периметру защищаемую территорию. Суммарная протяжённость периметра не должна превышать 400 шагов.

Оберег может быть как временным, так и длительным. В первом случае он действует до ближайшего рассвета или заката – в зависимости от того, что наступит *раньше*. Во втором случае он сохраняет силу на протяжении целого месяца, однако требует вложения очка Воли.

Первые две силы стоят два пункта Эссенции, третья – три пункта Эссенции и одно очко Воли.

Оберег от чудовищ •: Пройдя продолжительную проверку Внутренности + Образования + Ци, персонаж либо повышает, либо понижает прочность Вуали на 1 или 2 пункта в зависимости от своего Ци. На первых трёх уровнях Вуаль получает штраф или бонус в +1 пункт. На четвёртом и пятом уровнях он повышает до +/-2.

В качестве альтернативного варианта герой может запросто запретить духам или другим эфемерным сущностям проходить внутрь его территории. Нарушить границы можно только при помощи специализированных Нумина и других сил.

Оберег от магии ••: Чистейший проходит проверку Сообразительности + Оккультизма + Ци. Набрав 10 успехов, он наделяет всю территорию определённой защитой от магии, Дисциплин, Трансмутаций и других мистических сил. Если чудовище или маг пытается прибегнуть на этой территории к своим особым способностям, герой проходит проверку Сообразительности + Оккультизма + Ци: если ему удастся получить больше успехов, чем накопил заклинатель, он полностью блокирует действие этой силы.

Оберег от живых •••: Пройдя проверку Решительности + Запугивания + Ци, персонаж либо ограждает свою территорию от любых живых организмов, либо только от определённого вида созданий (собак, детей и так далее). Даже *человекоподобные* существа наподобие оборотней, вампиров и даже других Чистейших попадают под категорию "живых".

Если нарушитель пытается вторгнуться во владения персонажа, он должен получить больше успехов при проверке Внутренности + Сверхъестественной характеристики (если таковая имеется), чем персонаж получил при создании оберега.

Чистейший может назвать несколько индивидов, которые не будут подвержены действию этого оберега.

Уникальные Преимущества

Ниже описаны несколько Преимуществ, доступ к которым открыт только Чистейшим. Кроме того, Рассказчик может позволить игроку приобрести Преимущества из других сетингов Мира Тьмы наподобие Фетиша, Библиотеки или Тотема – само собой, при условии, что такие характеристики логично вписываются в историю о Чистейших.

Альтернативная личность

(• или •• или ••••)

Эффект: На первом уровне этого Преимущества персонаж может только изображать другого человека – например, переодеваясь в новый костюм и произнося слова с экзотическим акцентом. Второй уровень наделяет его всеми необходимыми документами, хотя по-настоящему старательная проверка выявит факт подделки. На четвёртом уровне этого Преимущества персонаж может одурачить даже профессионалов: в частности, его новое имя и ложная информация могут значиться в официальных базах данных.

Если Рассказчик назначает проверку, чтобы узнать, насколько убедительно персонаж имитирует новую личность, игрок получает +1 дайс к проверкам Обмана на первых двух уровнях этого Преимущества и +2 – на четвёртом.

Ци (•••)

Эффект: Персонаж начинает игру со вторым уровнем своей сверхъестественной характеристики.

Грёза (от • до •••••)

Эффект: Персонаж обладает связью с предвечными силами, помогающими ему постигать великие тайны во сне. Один раз за игровую встречу персонаж может погрузиться в сон, транс или медитацию, чтобы получить ответ на определённый вопрос. Спустя один час подобного отдыха Рассказчик делает бросок на Сообразительность + Самообладание персонажа. В случае успеха герой просыпается с готовым ответом, даже если не знает, как он его получил. Ответ не должен быть прямолинейным (и Рассказчик вполне может представить его в виде таинственного предсказания), однако у персонажа должны оставаться возможности для правильного истолкования этой подсказки. В случае исключительного успеха Рассказчик сам намекает, как следует понимать этот ответ. И напротив, в случае полного провала Чистейшего посещает кошмарное видение, в котором ответ даётся в нарочито странном и искажённом виде.

Резервуар (• или ••)

Эффект: Персонаж может хранить дополнительные очки Эссенции в подручном предмете. На первом уровне предмет вмещает три пункта Эссенции, на втором – сразу шесть.

Фамильяр (•••)

Эффект: Персонаж отличается внутренней связью с духом, который может как обитать в Сумраке, так и входить в мир людей, чтобы помогать своему хозяину на земле. Фамильяр существует лишь в Сумраке, хотя он и может использовать Нумина для временного воздействия на мир смертных.

Такой "сумеречный фамильяр" обладает Атрибутами 3/3/2 (которые распределяются между Могуществом, Грацией и Соппротивлением), Волей, равной Могуществу + Соппротивлению, Эссенцией 10, Инициативой (Грация + Соппротивление), Защитой, определяющейся Соппротивлением или Грацией в зависимости от того, что *ниже*, Скоростью

(Могущество + Грация + фактор вида, свойственный земному аналогу этого существа), Размером 5 или ниже, Корпусом (Размер + Сопротивление), Влиянием 2, одним стартовым Нуменом и одним Запретом (проклятием, которое заставляет фамильяра избегать определённых действий или ситуаций).

Если сумеречный фамильяр пытается материализоваться благодаря Нумина, используйте следующие модификаторы:

Необитаемые места	+3
Места, связанные с влиянием самого духа	+2
Пересечения лей-линий	+1
Искусственные сооружения	+1
Парковки	-1
Современные торговые здания	-1
Современные промышленные здания	-2
Научные лаборатории	-3

Локус (от • до •••)

Эффект: Персонаж располагает локусом первого или второго уровня (за 1 или 2 очка Преимуществ соответственно). Ещё одно очко Преимуществ можно потратить для того, чтобы сделать локус портативным.

Таинственность (от • до •••)

Эффект: Некоторые персонажи наделены мистической аурой, позволяющей им избегать внимания сверхъестественных существ — включая самих Чистейших. На игромеханическом уровне это означает, что персонаж *не* способен приобретать Преимущество Известность. Но в то же время, попытки выследить его мистическими способами проходят со штрафом, равным этому Преимуществу. Подобный эффект влияет даже на других обитателей Мира Тьмы (например, вампир, пытающийся узнать что-то о персонаже, коснувшись его вещей и использовав третий уровень Ясновидения, получит описанный выше штраф).

К сожалению для персонажа, он не может поддерживать публичную деятельность в мире смертных и даже других оккультных существ. Если Рассказчик приходит к выводу, что последние действия персонажа сделали его центром внимания других разумных созданий, Таинственность ослабевает или пресекается полностью — до тех пор, пока не пройдёт несколько месяцев или даже лет. Как только о персонаже забывают, Преимущество восстанавливает свою силу. Это не означает, что персонаж не может встречаться с другими людьми: речь идёт лишь о том, что он не должен приковывать к себе внимание и становиться важной фигурой местных историй, легенд и слухов.

Ритуальный склеп (•)

Эффект: Когда персонаж умирает, его душа может вложить пять пунктов Эссенции, чтобы тотчас воскреснуть у себя в склепе.

Теневой санктум (от • до ••••)

Эффект: Персонаж располагает личным пространством в Тени. Первый уровень предоставляет ему лишь небольшой клочок территории, на котором может разместиться крохотная лачуга. Следующие три очка можно вложить в приобретение следующих улучшений:

- Превращение лачуги в особняк со всеми удобствами и даже признаками настоящей роскоши
- Создание мощного духа-хранителя, следящего за порядком в санктуме
- Наложение штрафа -5 на любые попытки врагов узнать о расположении санктума и создание толстых стен Прочностью 10.

Даже если персонаж не приобретает последнее улучшение, попытки врагов обнаруживать его участок в Тени проходят со штрафом -3.

Глава четвёртая: Вечные жизни

Если Чистейших, кровавых купельщиков и похитителей тел можно назвать сравнительно редкими представителями Мира Тьмы, то создания, описанные в этой главе, и вовсе могут встречаться в единичном количестве. Тем не менее, не забывайте, что это всего лишь *предполагаемый* взгляд на численность и распространённость подобных существ. Подобно тому, как вы можете полностью исключить их участие в своих историях, вы вправе заявить и обратное: что эти создания встречаются намного чаще купельщиков или даже вампиров. Иными словами, если вы хотите изобразить посетителей или других редких существ как полноценную расу чудовищ, никто не вправе вас останавливать.

Посетители

Посетители называют себя пришельцами – точнее, тем видом пришельцев, который распространён в научной фантастике в текущем десятилетии. В пятидесятых они прикидывались мудрыми звёздными странниками, которые спустились на землю, чтобы понять человечество. В семидесятых они уже были путешественниками во времени, которые хотят предотвратить ужасное будущее, в котором они родились. Сегодня они выбирают удобные варианты из целого спектра "инопланетных" образов, которыми так богата массовая культура.

В действительности же посетители представляют собой группу духов, мутировавших во время ядерных испытаний. Застигнутые целой серией взрывов, эти бывшие духи природы превратились в безобразных червей, которые способны материализоваться *внутри* человека, проникнуть в его мозг через кровь и понемногу подчинить себе его волю. Хотя человек и не может общаться с червями в своей голове на физическом уровне, он регулярно слышит их голоса или видит по ночам грёзы о неземных мирах.

Зловещая ирония заключается в том, что жертвы посетителей начинают мыслить быстрее, исцеляются от большинства заболеваний и вчетверо ускоряют темп заживления ран. Более того, известны случаи, когда благодаря заражению посетителями человек обретал возможно отращивать потерянные конечности.

С другой стороны, черви способны захватывать полный контроль над своим носителем на срок от одного до шести часов. Прервать подобный контроль может лишь сильная боль (в форме тупого или летального урона), которая заставляет носителя пройти проверку Решительности + Самообладания. В случае успеха человек возвращается к действительности и, вероятнее всего, начинает подозревать, что с ним что-то не так.

Влияние червей может носить и более явный характер, проявляющийся в лёгком изменении внешности или получении доступа к спиритическим Нумина. Увы, не считая магических способов избавления от паразитов, уничтожить червей можно лишь вскрыв черепную коробку жертвы и покопавшись у неё в мозгу – нередко с фатальными последствиями.

Несмотря на все свои силы, черви не отличаются пониманием своей роли как в мире людей, так и в мире духов. Многие из них не имеют ни малейшего представления о том, чем они могут заняться в этом мире, а потому со временем могут даже начать ассоциировать себя с захваченными людьми или верить в собственные легенды.

С другой стороны, черви предпочитают действовать сообща и часто налаживают связи с другими жертвами. В этом им помогает способность чувствовать друг друга на расстоянии, которое может доходить до ста миль – приблизительно ста шестидесяти километров.

Сюжетные зарисовки: Прекрасный новый мир

- Под влиянием посетителей несколько человек приходят к выводу, что если “пришельцы из будущего” рассказывают о грядущем конце света, человечеству пора спрятаться в бункере. Эти полубезумные жертвы начинают строить идеальное постапокалиптическое сообщество ещё до наступления апокалипсиса. Для этого они похищают людей, которые кажутся им достойными спасения, и заставляют их готовиться к Армагеддону. К несчастью, кто-то из них похищает ребёнка у протагонистов.

- Более десяти лет назад несколько жертв посетителей вступили друг с другом в брак. Дети, рождённые от их союза, унаследовали червей от своих родителей, и в момент взросления обнаружили у себя странную тягу к загадочному месту, которое они называют “домом первого посетителя”.

- В городе появляется жертва посетителя, способная к мгновенному исцелению заболеваний. Вопреки худшим предположениям местных оккультистов, этот человек начинает использовать свои силы во благо, исцеляя больных одного за другим. Как только протагонисты обращают на него внимание, с ними связывается жертва другого посетителя, утверждающая, что лекарь в действительности вынашивает какой-то зловещий план, а лечение окружающих – просто способ втереться в доверие к людям.



Скроенные

Некоторые люди бессмертны лишь потому, что в явном виде они никогда и не жили. Скроенные появились на свет в начале девятнадцатого столетия, когда группа алхимиков и хирургов начала ставить эксперименты по оживлению мёртвых людей. Вопреки самым скептическим ожиданиям, ещё до наступления середины столетия им удалось оживить своего первенца, сшитого из частей тел разных людей.

В отличие от Прометидов, которых пробуждает к жизни вспышка Азота – энергии, самостоятельно тянущейся к преобразованию мёртвой плоти в живую, – Скроенных приводит в действие специальный механизм, который сегодня назвали бы кардиостимулятором.

Но что ещё важнее, обнаружив в себе способность оживлять мёртвых, создатели этих чудовищ задумались о возможности продлевать жизнь тех, кто ещё не умер. Так первое поколение Скроенных уступило место второму, которое существует и по сей день: людям, которые внедряют в свой организм особый кардиостимулятор, позволяющий отложить смерть на неопределённо долгое время.

Главным – и самым чудовищным – недостатком этой операции служит необходимость заменить большинство органов человека на более свежие и здоровые. Каждые десять лет эти органы изнашиваются, что заставляет пациента снова связаться с докторами и оплатить операцию, в ходе которой его органы будут снова заменены на более свежие. Не стоит и говорить, что такое количество органов трудно получить исключительно от добровольных доноров.



Сюжетные зарисовки:

Заводное сердце

- Персонажи расследуют череду инцидентов, связанных с исчезновением отдыхающих на горнолыжном курорте. Время от времени самые здоровые посетители курорта пропадают бесследно, а местные власти сворачивают поисковые операции куда быстрее, чем положено по закону. Осмотр одного из здешних складов приводит к обнаружению хорошо законсервированных органов, ранее принадлежавших спортсменам.

- После того как его предыдущий владелец умирает при загадочных обстоятельствах, старинный кардиостимулятор попадает в руки наследника, который продаёт диковинку на аукционе. Купив механизм, персонажи или их союзники обнаруживают, что его приводит в движение таинственная оккультная сила.



Хранители

Мало кого из бессмертных можно описать всего несколькими словами, однако Хранители получили дар вечной жизни благодаря совершенно бесхитроственному инциденту: в их руки попал участок земли, наделяющий их бессмертием до тех пор, пока они его защищают. Хранители не стареют, не поддаются действию ядов и заболеваний и исцеляют очко тупого урона за 8 минут, летального – за 4 часа, а агравированного – за день. Пока Хранитель не позволяет соперникам заполучить священную землю в свои руки, он может даже отращивать потерянные органы и конечности (за срок, разнящийся между неделями и месяцем).

Вкладывая по очку Воли за сцену, Хранители могут послать свой “внутренний взор” в своеобразное путешествие по окрестностям своего владения. За пределами его территории эта способность утрачивает свою силу.

неуязвимы к нападениям животных в пределах своих владений и пользуются другими тематическими бонусами (вроде повышения Атрибутов) до тех пор, пока тратят все силы на повышение защиты своей святыни.

Оставив священный участок на произвол судьбы, хранитель утрачивает свои силы и начинает испытывать боль, похожую на классический штраф за ранения (от -1 до -3 в зависимости от того, как далеко хранитель отошёл от своего безмолвного подопечного).



Сюжетные зарисовки:

Нарушая границы

- Хранитель, знакомый протагонистам (скорее всего, относящимся к тому или иному мистическому сообществу), жалуется на появление невидимого нарушителя. Тот появляется на его территории и оставляет следы своего присутствия, ни на мгновение не давая себя увидеть. Хранитель боится за свою вечную жизнь и просит героев помочь ему.

- К героям, знающим о существовании духов – наподобие магов или Чистейших – обращается обитатель Тени, который хочет найти Хранителя для своего локуса. Персонажи могут отговорить духа от этой затеи, а могут помочь ему сделать хранителем своего союзника или родственника.



Перерождённые

Если хранителей легко описать через объяснение их задачи, то за перерождённых говорит само из название. Строго говоря, эти люди отнюдь не бессмертны: они рождаются, проживают недолгие жизни и умирают подобно любым другим смертным. Секрет заключается в том, что если незадолго до смерти они проведут специализированный ритуал, или совершат определённый поступок, или просто погрузятся в продолжительную медитацию, их будет ожидать возрождение в новом теле с сохранением всех воспоминаний о прошлой жизни.

Многие из перерождённых вспоминают о своих прежних воплощениях ещё в детстве. Другие растут как обычные дети и начинают осознавать свою роль постепенно, пока наконец не возвращают себе воспоминания одновременно со вступлением во взрослую жизнь.

Как правило, череда жизней таких людей связана с выполнением важной религиозной задачи наподобие обучения других просветлённых людей. Тем не менее, иногда перерождение просто случается – и даже проживая не один десяток жизней, человек не может сказать, чем он обязан такому везению.

Благодаря своим воспоминаниям перерождённый может временно получать доступ к знаниям или умениям, которые он ещё не успел освоить в своей новой жизни. Для этого ему достаточно вложить очко Воли: взамен он приобретает три очка любого Навыка, которым он не обладает или который пока что не развит в достаточной степени. Эффект длится до окончания сцены.

Кроме того, мудрость и знание человеческих страстей позволяет перерождённому с удивительной точностью определить истинные эмоции человека, просто взглянув на него, вложив очко Воли и пройдя проверку Сообразительности + Эмпатии. В случае успеха герой понимает, чем руководствуется его собеседник с *эмоциональной* точки зрения.

Несмотря на все эти преимущества, не забывайте, что перерождённый – не более чем человек, обладающий воспоминаниями о своих прошлых жизнях. Он может болеть, голодать и впадать в депрессию – и при этом не может обращаться к Нумина или другим мистическим силам. Наконец, если персонаж не успеет вспомнить особый способ продолжения жизни (вроде совершения конкретных поступков или проведения уникальных обрядов), он просто не сможет возродиться в очередной раз и покинет землю навечно.

Сюжетные зарисовки: Великие учителя

- С протагонистами связывается на удивление умный, если даже не *мудрый* ребёнок. Он утверждает, что помнит свои предыдущие жизни, однако ещё не способен восстановить все утерянные знания. По его мнению, они были записаны его рукой в книге, которая сейчас хранится в музее. Но что хуже всего, за книгой охотится кто-то ещё.

- В город прибывает великий учитель, который предлагает всем желающим отправиться вместе с ним в уединённое место для постижения мировых тайн. Все, кто возвращается из этого путешествия, рассказывают о своих невыразимых открытиях и о неопишуемой мудрости своего учителя. Но действительно ли он открывает людям глаза? Что если он учит их отнюдь не хорошим поступкам?

Вечные

Вечных можно было бы назвать разновидностью Хранителей, если бы не одно ключевое отличие: они *не обязаны* следить за сохранностью своей реликвии. Каждый из Вечных некогда создал для себя артефакт, приобретший в его глазах столь высокую ценность, что он торжественно пообещал отдать за него жизнь в случае необходимости. И артефакт принял эту клятву. Каким-то непостижимым образом смертный понял, что если он совершит ритуальное самоубийство перед своим шедевром, доказав свою абсолютную преданность собственному творению, оно признает его своим вечным хозяином.

После того как Вечный накладывает на себя руки, его душа фактически делает собственную реликвию *якорем*. Несмотря на то, что душа Вечного возвращается в тело вскоре после его кончины, Вечный навсегда остаётся призраком во плоти, привязанным к своей исключительной ценности.

И всё же ирония заключается в том, что если Вечный захочет покинуть свой шедевр, ничто не мешает ему это сделать. В отличие от хранителя, он не будет испытать боли или дискомфорта от расставания со своей святыней. Он помнит, что это *он* создал свой шедевр – а значит, это *он* устанавливает правила в их отношениях.

С игромеханической токи зрения Вечные неуязвимы к ядам, заболеваниям и старению и устраняют по очку тупого урона каждые две минуты, по очку летального каждые 8 часов и по очку аггравированного – каждые сутки. Вечный вполне может отрачивать потерянные органы и конечности. И что важнее всего, Вечные возвращаются к жизни не более чем через сутки после кончины. Тем не менее, нанесение вреда их якорю может сказаться на общем благосостоянии Вечного.

Любопытно, что после долгих лет любования своим шедевром любой Вечный обучается с первого взгляда понимать ценность и возраст предмета. Пройдя проверку Сообразительности + Ремесла, Вечный способен навскидку определить подлинность, возраст и общую ценность *любой* вещицы.



Сюжетные зарисовки:

Дориан Грей наших дней

- Будучи союзником протагонистов, Вечный просит их найти вора, который похитил его шедевр.
 - Мало того что один из местных жителей создал шедевр, наделивший его бессмертием – теперь он ещё и организовал аукцион, на котором собирается продать ещё несколько равнозначных ценностей.
- 

Жнецы

Хотя большинство Жнецов возводят свою оккультную родословную к Импахотепу – знаменитому древнеегипетскому жрецу, которого ещё при жизни считали магом, – в действительности они представляют собой весьма и весьма разрозненное сообщество людей, которых объединяет ровно одно: способность похищать годы жизни у других людей. Что гораздо важнее, жнецы *умеют красть долголетие у других бессмертных*.

Каждый жнец обладает особым ритуальным оружием, которое принято называть косой. Несмотря на своё название, коса может представлять всё что угодно, от одноимённого сельскохозяйственного инструмента или ножа до огнемёта или дробовика. Какую бы форму ни принимала коса, когда жнец убивает ей другое существо, он добавляет к своей продолжительности жизни около трёх процентов от лет, прожитых жертвой. Неудивительно, что жнецы предпочитают убивать других бессмертных созданий наподобие похитителей тел, кровавых купельщиков или вампиров.

Например, если жнец убивает сравнительно молодого Чистейшего, которому довелось прожить всего сотню лет, его продолжительность жизни увеличивается всего на три года. Если ему удастся найти более древнее существо, прожившее тысячу или более лет, его смерть от косы продлит жизнь жнеца на три-четыре десятилетия.

Технически коса представляет собой оружие, наносящее аггравированный урон и обладающее удвоенной Прочностью. Точный рейтинг урона равен половине стандартного рейтинга с округлением вверх: например, пистолет, в обычных условиях наносящий +3 очка летального урона, в руках жнеца будет наносить +2 очка аггравированных повреждений. Предметы, наносящие тупой урон, вместо этого просто наносят +1 очко аггравированного урона без каких-либо дополнений.

Помимо прочего, каждый удар косы (или выстрел из оружия, символизирующего косу) провоцирует состязание Решительности + Выносливости нападающего против Выносливости + Сверхъестественной характеристики жертвы. В случае успеха жнец заставляет противника потерять сознание до окончания сцены.

Повреждение косы сказывается на физическом облике самого жнеца. Починить косу способен лишь чрезвычайно опытный ремесленник или знаток оккультных искусств. В случае её уничтожения жнец начинает стареть на десять лет в день: например, жнец, избежавший старения сорок лет, достигнет своего реального возраста за четыре дня.

Коса сохраняет мистические силы даже после гибели своего хозяина: в сущности, добрая половина современных жнецов представлена людьми, которые никогда не создавали собственные косы и вместо этого воспользовались чужими.

Хотя, в отличие от многих других бессмертных, жнецы и не застрахованы от гибели, они затягивают раны куда быстрее обычных людей. Очко тупого урона они залечивают за минуту, очко летального – за один час, а очко аггравированного – за четыре часа. Кроме того, они способны отращивать вырезанные органы за неделю, а оторванные конечности – примерно за месяц.



Сюжетные зарисовки:

Нескончаемая охота

- Персонажи принадлежат к оккультному обществу, которое знает о существовании жнецов и считает одним из ярчайших представителей их коллектива знаменитого Джека Потрошителя. К ужасу лидеров этого общества, недавно нож Потрошителя, хранившийся в лондонском музее, украл неизвестный преступник.

- В городе происходит серия убийств, жертвами которых оказываются сами жнецы. Кто убивает этих охотников? И что если убийцами окажутся *другие* жнецы, не желающие делиться с соперниками добычей?

